

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2003-79932
(P2003-79932A)

(43)公開日 平成15年3月18日(2003.3.18)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマト* (参考)
A 6 3 F 9/00	5 1 2	A 6 3 F 9/00	5 1 2 C
			5 1 2 Z
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z
	4 1 0		4 1 0 A
	Z E C		Z E C
審査請求 未請求 請求項の数4 O L (全 25 頁)			

(21)出願番号 特願2001-278493(P2001-278493)

(22)出願日 平成13年9月13日(2001.9.13)

(71)出願人 000106690

サン電子株式会社

愛知県江南市古知野町朝日250番地

(72)発明者 島田 知樹

愛知県江南市古知野町朝日250番地 サン
電子株式会社内

(72)発明者 玉田 英治

愛知県江南市古知野町朝日250番地 サン
電子株式会社内

(74)代理人 100082304

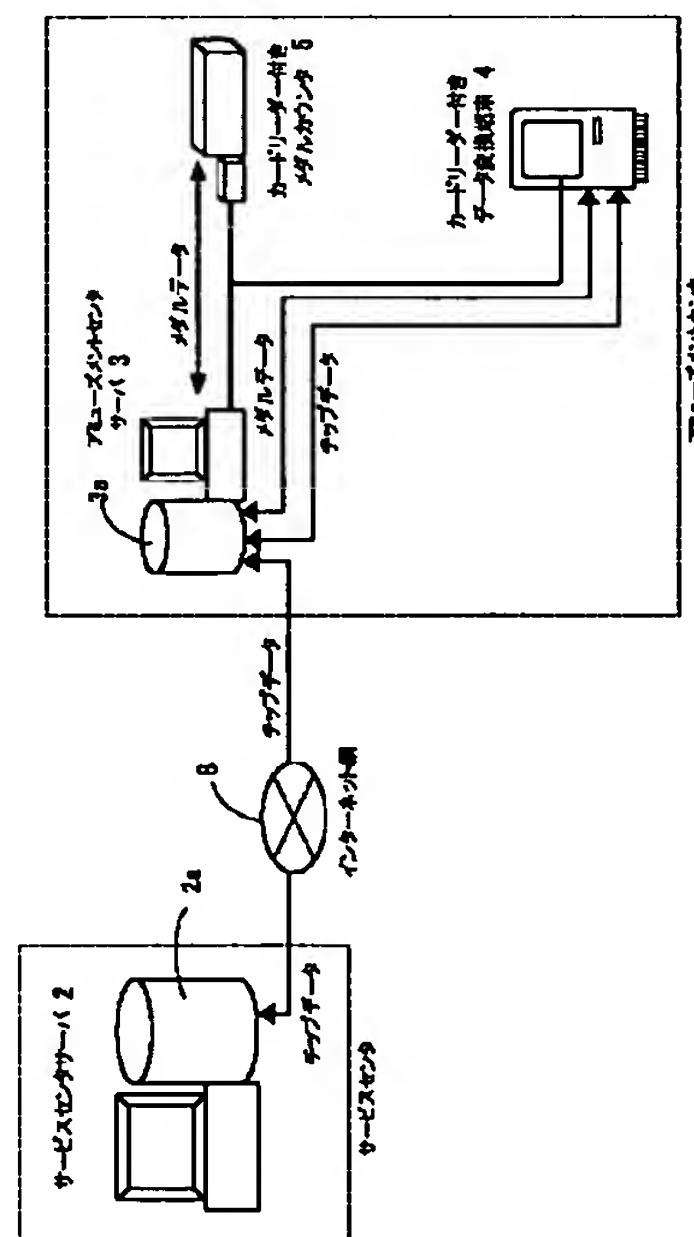
弁理士 竹本 松司 (外5名)

(54)【発明の名称】 メダル運用システム

(57)【要約】

【課題】 アミューズメントセンタで獲得したメダルをチップに変換することにより共通の価値を与え、どのアミューズメントセンタでメダルを獲得しようとも、その価値に応じたサービス・景品等をユーザに与えられるようなことができるメダル運用システムを提供すること。

【解決手段】 メダルカウンタ5によってユーザが預け入れするメダルをカウントし、データ変換端末4により預け入れたメダルデータをチップデータに変換する。アミューズメントセンタサーバ3はユーザ情報及びメダルデータを記憶すると共に、データ変換端末4で変換したチップデータをサービスセンタサーバ2に送信し、サービスセンタサーバ2がユーザ情報及びユーザ毎のチップデータを管理する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数のアミューズメントセンタの各々に設置された各アミューズメントセンタサーバと、サービスセンタのサービスセンタサーバとが相互に通信可能に接続され、前記各アミューズメントセンタサーバにメダルカウンタ及びデータ変換端末が接続されたメダル運用システムであって、前記メダルカウンタがユーザが預け入れするメダルをカウントすると、前記アミューズメントセンタサーバが、ユーザ情報及び預け入れたメダルデータを記憶し、前記データ変換端末からの操作指示により、前記アミューズメントセンタサーバが、前記預け入れたメダルデータをチップデータに変換し、変換したチップデータを前記サービスセンタサーバに送信し、前記サービスセンタサーバがユーザ情報及びユーザ毎のチップデータを管理することを特徴とするメダル運用システム。

【請求項2】 前記各アミューズメントセンタサーバが、前記データ変換端末からの操作指示により、前記サービスセンタサーバから受け取ったチップデータをメダルデータに変換し、変換したメダルデータをメダル総数データに加算記憶すると共に、変換分のチップデータを前記サービスセンタサーバに送信し、前記サービスセンタサーバがユーザ情報及びユーザ毎のチップデータを管理することを特徴とする請求項1に記載のメダル運用システム。

【請求項3】 前記サービスセンタサーバとユーザ端末装置とが相互に通信可能に接続され、複数のアミューズメントセンタにおいて獲得・変換したチップデータを前記サービスセンタサーバにて合算し、前記ユーザ端末装置を通じてユーザがサービスを受けることを可能とすることを特徴とする請求項1又は2に記載のメダル運用システム。

【請求項4】 前記ユーザ端末装置を通じてユーザが受けるサービスは、チップの獲得が可能とされたものであって、前記サービスの実施結果によりチップが獲得された場合に、前記ユーザ端末装置から前記サービスセンタサーバに獲得したチップを送信することで、前記サービスセンタサーバに記憶されているチップデータが更新されることを特徴とする請求項3に記載のメダル運用システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、アミューズメントセンタで獲得したメダルをチップに変換することにより共通の価値を与え、どのアミューズメントセンタでメダルを獲得しようとも、その価値に応じたサービス・景品等をユーザに提供するメダル運用システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】現状のアミューズメント業界の状況はビ

デオゲームの低迷が非常に目立ち、来場者数もピーク時に比べ激減している。これは、①コンシューマゲーム機の著しい性能向上によりアミューズメントセンタへ行かなくても極めて質の高いゲームがプレイできる。②アミューズメントセンタ独自のゲームが少ない。などの理由が考えられる。

【0003】しかし、その中にあってメダルゲーム機はある程度のウェイトを未だに保持している。これは、根強い固定客が多数存在していることを意味し、まだまだ市場としては残されていると思われる。しかしながら、アミューズメントセンタでメダルを大量に獲得してもユーザにメリットが少なく、これがユーザに取り込めない一番の要因と推察される。このため、ユーザがメダルを獲得しようとする目的を与える遊び方を提供する必要がある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】本発明の目的は、アミューズメントセンタで獲得したメダルをチップに変換することにより共通の価値を与え、どのアミューズメントセンタでメダルを獲得しようとも、その価値に応じたサービス・景品等をユーザに与えられるようなことができるメダル運用システムを提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】請求項1に記載のメダル運用システムは、上記課題を解決するために、複数のアミューズメントセンタの各々に設置された各アミューズメントセンタサーバと、サービスセンタのサービスセンタサーバとが相互に通信可能に接続され、前記各アミューズメントセンタサーバにメダルカウンタ及びデータ変換端末が接続され、前記メダルカウンタがユーザが預け入れするメダルをカウントすると、前記アミューズメントセンタサーバが、ユーザ情報及び預け入れたメダルデータを記憶し、前記データ変換端末からの操作指示により、前記アミューズメントセンタサーバが、前記預け入れたメダルデータをチップデータに変換し、変換したチップデータを前記サービスセンタサーバに送信し、前記サービスセンタサーバがユーザ情報及びユーザ毎のチップデータを管理することを特徴とする。

【0006】請求項2に記載のメダル運用システムは、請求項1に記載のものにおいて、前記データ変換端末からの操作指示により、前記アミューズメントセンタサーバが、前記サービスセンタサーバから受け取ったチップデータをメダルデータに変換し、変換したメダルデータをメダル総数データに加算記憶すると共に、変換分のチップデータを前記サービスセンタサーバに送信し、前記サービスセンタサーバがユーザ情報及びユーザ毎のチップデータを管理することを特徴とするものである。

【0007】請求項3に記載のメダル運用システムは、請求項1又は2に記載のものにおいて、複数のアミューズメントセンタにおいて獲得・変換したチップデータを

前記サービスセンタサーバにて合算し、ユーザがサービスを受けることを可能とすることを特徴とするものである。

【0008】請求項4に記載のメダル運用システムは、請求項3に記載のものにおいて、前記ユーザ端末装置を通じてユーザが受けるサービスは、チップの獲得が可能とされたものであって、前記サービスの実施結果によりチップが獲得された場合に、前記ユーザ端末装置から前記サービスセンタサーバに獲得したチップを送信することで、前記サービスセンタサーバに記憶されているチップデータが更新されることを特徴とするものである。

【0009】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照しつつ本発明の実施の形態を説明する。図1は、メダル運用システム1の実施形態の概略ブロック図である。本実施形態のメダル運用システム1は、サービスセンタに設置されたサービスセンタサーバ2と、アミューズメントセンタ毎に（図1においてはアミューズメントセンタA及びアミューズメントセンタBを図示してある）設置されたアミューズメントセンタサーバ3、データ変換端末4及びメダルカウンタ5と、ユーザ端末装置6と、コンテンツ提供者の所有するコンテンツ提供サーバ7と、これらの機器を相互に通信可能に接続する通信回線、例えば、インターネット8により構成されている。また、図1においては、ユーザ端末装置6として、パソコン6a、コンシューマゲーム機6b、携帯電話（携帯端末）6c、セットBOX6dを例示してある。

【0010】また、図2は、サービスセンタのサービスセンタサーバ2と、アミューズメントセンタのアミューズメントセンタサーバ3、データ変換端末4及びメダルカウンタ5との間のデータの流れを示すブロック図である。

【0011】サービスセンタサーバ2は、例えば、パソコン（パソコン本体、ディスプレイ装置、キーボード装置、マウス、プリンタを有する）で構成される。また、サービスセンタサーバ2は、上記パソコン等の他に、ルータ（図示せず）、ユーザデータベース2aを有している。サービスセンタサーバ2は、ユーザに関するデータをユーザデータベース2aにて記憶管理するもので、アミューズメントセンタサーバ3やユーザ端末装置6からのユーザ情報や後述するチップデータを管理し、ユーザの利用状況によりチップデータの更新を行なう。また、ホームページにより、インターネット8上からのユーザのアクセスに対して、さまざまなサービスの提供を行なう。

【0012】アミューズメントセンタサーバ3は、例えば、パソコン（パソコン本体、ディスプレイ装置、キーボード装置、マウス、プリンタを有する）で構成され、上記パソコン等の他に、ルータ（図示せず）、ユーザデータベース3aを有している。アミューズメントセンタ

サーバ3は、ユーザに関するデータをユーザデータベース3aにて記憶管理するもので、ユーザ情報やユーザが預け入れたメダル数を管理すると共に、ユーザ情報及びデータ変換端末4で変換されたチップデータをサービスセンタサーバ2に送信する。

【0013】メダルカウンタ5は、図示していないがデータ表示のための表示部及び項目選択のための操作入力手段（例えば、テンキー等）を備える。メダルカウンタ5は、アミューズメントセンタにてメダルを預け入れ又は引き出しする場合にメダルを計数するカウンタで、メダルを預け入れする場合、ユーザが預け入れするメダル数をカウントし、アミューズメントセンタサーバ3にユーザのメダル枚数のデータを送信する。また、メダルを引き出す場合、アミューズメントセンタサーバ3に記憶されているメダルデータを受信し、ユーザが引き出し希望するメダル数を払い出す。

【0014】データ変換端末4は、ユーザがメダルからチップに交換又はチップからメダルに変換する操作端末であり、図示していないがデータ表示のための表示部及び項目選択のための操作入力手段（例えば、テンキー等）を備える。データ変換端末4は、メダルからチップに変換する場合、アミューズメントセンタサーバ3のユーザデータベース3aからメダルデータを取得し、ユーザが交換希望したチップデータをサービスセンタサーバ2に送信する。また、チップからメダルに変換する場合、サービスセンタサーバ2よりチップデータを取得し、ユーザが交換希望したメダルデータをアミューズメントセンタサーバ3に送信する。

【0015】ユーザ端末装置6は、例えば、ユーザが所有するパソコン6aを利用することができ、専用アプリケーションもしくはインターネットブラウザを利用してサービスセンタサーバ2のホームページにアクセスし、さまざまなサービスを受けることが可能である。また、ユーザ端末装置6として家庭用に販売されているゲーム機6bも利用でき、専用アプリケーションもしくはインターネットブラウザを利用してサービスセンタのホームページにアクセスし、さまざまなサービスを受けることが可能である。

【0016】さらに、ユーザ端末装置6として携帯電話6cや専用セットBOX6dも利用でき、専用コンテンツを利用してサービスセンタのホームページにアクセスし、さまざまなサービスを受けることが可能である。

【0017】コンテンツ提供サーバ7は、サービスセンタよりゲームソフト等のコンテンツ提供の指示を受け、コンテンツをサービスセンタサーバ2へ送信する。尚、提供されるコンテンツはサービスセンタサーバ2に記憶されていても、コンテンツ提供者の提供サーバ等に記憶されていてもよい。また、コンテンツ提供者としてサービスセンタが兼ねる場合もある。

【0018】次に、各サーバのユーザデータベースの内

容について説明する。図3は、サービスセンタサーバ2に記憶管理されるユーザデータベース2aの内容を示す図である。ユーザデータベース2aには、ユーザ毎に付与されるユーザID、ユーザ毎に異なるように付与されるパスワード、ユーザの氏名、生年月日及び性別、ユーザの連絡先（例えば、メールアドレス、職業、電話番号、郵便番号、住所等）、ユーザが保有するチップ数、ユーザの会員登録日等が記憶管理されている。

【0019】図4は、アミューズメントセンタサーバ3に記憶管理されるユーザデータベース3aの内容を示す図である。アミューズメントセンタサーバ3には、ユーザ毎に付与されるユーザID、ユーザ毎に異なるように付与されるパスワード、ユーザの氏名、生年月日及び性別、ユーザの連絡先（例えば、メールアドレス、職業、電話番号、郵便番号、住所等）、ユーザの会員登録日等、ユーザデータベース2aの内容と共通のデータと、ユーザが保有するメダル数が記憶管理されている。

【0020】また、サービスセンタサーバ2には、図3に示したユーザデータベースの他に、交換率管理データベース、チップ変換データベース、コンテンツデータベース、コンテンツ利用データベース、顧客別コンテンツ利用データベースが記憶管理されている。

【0021】図5は、交換率管理データベースの内容を示す図である。交換率管理データベースは、店舗（アミューズメントセンタ）毎にメダルからチップに変換する際の交換率と、チップからメダルに変換する際の交換率を記憶管理するためのデータベースであり、店舗を識別するための店舗管理番号、メダルからチップに変換する際の交換率1、チップからメダルに変換する際の交換率2が記憶管理されている。

【0022】例えば、図5においては、店舗管理番号「000001」の店舗では、メダルからチップに変換する際はメダル5枚で1チップ、チップからメダルに変換する際は1チップでメダル5枚であり、また、店舗管理番号「000002」の店舗では、メダルからチップに変換する際はメダル5枚で1チップ、チップからメダルに変換する際は1チップでメダル6枚であることを示している。

【0023】図6は、チップ変換データベースの内容を示す図である。チップ変換データベースは、店舗毎及び会員毎に、メダルからチップに変換した際及びチップからメダルに交換した際の交換したメダル数とチップ数を記憶管理するものであり、店舗管理番号、ユーザID、メダルからチップに変換した際のメダル数とチップ数、チップからメダルに交換した際のメダル数とチップ数が記憶管理される。例えば、図6の1番目のデータにおいては、店舗管理番号「000001」の店舗においてユーザID「000010」の会員が、メダル100枚をチップ数20に交換し、チップ数20からメダル100枚に交換した例を示している。

【0024】図7は、コンテンツデータベースの内容を示す図である。コンテンツデータベースは、ユーザに対してサービスとして提供するコンテンツの内容とサービスを受ける際に必要とされるチップ数を記憶管理するデータベースであり、コンテンツを識別するためのコンテンツ番号、コンテンツ名称、コンテンツ提供者を識別する提供者管理番号、必要チップ数が記憶管理される。なお、図7の1番目のデータにおいては、コンテンツ番号「00001」のコンテンツが、提供者管理番号「10506」の提供者から提供される「パチンコゲーム」であって、サービスを受ける際には「チップ数300」が必要であることを示している。

【0025】図8は、コンテンツ利用データベースの内容を示す図である。コンテンツ利用データベースは、コンテンツ毎に利用状況と当該コンテンツによりユーザが獲得したチップ数を記憶管理するデータベースである。コンテンツ利用データベースには、コンテンツを識別するためのコンテンツ番号、ユーザがサービスを受ける際に支払ったチップ数の累積である利用チップ数（サービスセンタにおいてはユーザからの収入として認識される）、当該コンテンツによりユーザが獲得したチップ数の累積である支払チップ数（サービスセンタにおいてはユーザに対する支払いとして認識される）が記憶管理される。

【0026】図9は、顧客別コンテンツ利用データベースの内容を示す図である。顧客別コンテンツ利用データベースは、ユーザ毎の、コンテンツの利用状況と当該コンテンツによりユーザが獲得したチップ数を記憶管理するデータベースである。顧客別コンテンツ利用データベースには、ユーザを識別するためのユーザID、ユーザが利用したコンテンツを識別するコンテンツ番号、当該コンテンツを利用した際に支払ったチップ数である利用チップ数、ユーザが当該コンテンツにより獲得したチップ数である獲得チップ数が記憶管理される。

【0027】以上のように構成された実施形態のメダル運用システム1の各処理について説明する。ユーザはアミューズメントセンタにてメダルを預け入れ及び引き出しする場合、会員登録する必要がある。図10は、アミューズメントセンタサーバ3が実行する会員登録処理を示すフローチャートであり、図11は、サービスセンタサーバ2が実行する会員登録処理のフローチャートである。

【0028】アミューズメントセンタサーバ3は会員登録処理を開始すると、ユーザに対して図23に示すような登録必要項目入力画面を表示すると共に、登録必要項目の入力を行わせる（ステップA01）。ユーザは、登録に必要な項目（ユーザの氏名、生年月日及び性別、ユーザの連絡先、例えば、メールアドレス、職業、電話番号、郵便番号、住所等）を入力する。アミューズメントセンタサーバ3は、入力された項目が適合しているかを

判別し（ステップA02）、適合していれば、該ユーザに対してユーザIDとパスワードを付与し、ユーザIDとパスワードと共に入力されたユーザ情報をサービスセンタサーバ2へ送信する（ステップA03）。

【0029】一方、サービスセンタサーバ2は、アミューズメントセンタサーバ3からユーザIDとパスワードと共にユーザ情報が送られると、これらのデータを受信し（ステップS41）、受信したユーザ情報に基づいてこのユーザが会員として登録可能か否かの判定を行う（ステップS42）。なお、会員として登録可能か否かの判定は、入力項目が有効かどうか、入会拒否リストに入っていないか否か等のチェック項目に従って行われる。サービスセンタサーバ2は、会員として登録可能な場合は、サービスセンタサーバ2のユーザデータベース2aに図3に示すような該当ユーザのデータレコードを作成すると共に、ユーザID、パスワード、ユーザ情報を記憶し（ステップS43）、判定結果として適合登録をアミューズメントセンタサーバ3に送信する（ステップS44）。一方、ステップS42による判定結果が不適合である場合には、不適合項目をリストアップし（ステップS45）、判定結果としての不適合結果をアミューズメントセンタサーバ3に送信する（ステップS46）。

【0030】アミューズメントセンタサーバ3は、ユーザID、パスワード及びユーザ情報の送信後、登録結果が送信されているか否かを監視しており、サービスセンタサーバ2から送られた登録判定結果（適合結果）を受信すると（ステップA04）、適合か不適合かを判別し（ステップA05）、適合の場合であれば、アミューズメントセンタサーバ3のユーザデータベース3aに図4に示すような該当ユーザのデータレコードを作成すると共に、ユーザID、パスワード、ユーザ情報を記憶し（ステップA06）、会員登録が完了すると、会員カードの発行を行なう（ステップA07）。また、アミューズメントセンタサーバ3は、ステップA05の結果が不適合の場合であれば、例えば、図24に示すような不適合結果を表示し、再度ユーザに対して図23に示すような登録必要項目入力画面を表示すると共に、登録必要項目の入力を行わせる（ステップA01）。尚、サービスセンタサーバ2は、複数のアミューズメントセンタサーバ3から送信されてきたユーザ情報は同一ユーザ（ユーザIDで判別）であれば同一レコードとして管理する。

【0031】なお、以下の説明において、適合不適合の判別、記憶終了か否かの判別、登録会員か否かの判別、有効データか否かの判別を行うが、判別結果が不適合、記憶終了でない場合、登録会員でない場合、有効データでない場合には、全てエラーとして処理される。なお、前述のエラーとして処理される場合の説明は、本発明の要旨に直接関わらないので、フローチャートにおける図示及び説明を省略する。

【0032】ユーザがアミューズメントセンタ内で獲得

したメダルを預け入れする場合、メダルカウンタ5にて預け入れするメダル数をカウントし、アミューズメントセンタサーバ3で記憶する。図12乃至図13は、メダルカウンタ5が実行する預入／引出処理のフローチャートであり、図14は、アミューズメントセンタサーバ3が実行する預入／引出処理のフローチャートである。

【0033】メダルカウンタ5は、会員カードの挿入があるか否かを監視しており、会員カードが挿入されると、メダルカウンタ5は、会員カードに記憶されているユーザIDを読み取ると共に、パスワードを画面入力させる（ステップD01）。会員によりテンキーからパスワードが入力されると、メダルカウンタ5は、アミューズメントセンタサーバ3にユーザID及びパスワードを送信し（ステップD02）、アミューズメントセンタサーバ3から認証結果が送られたか否かを監視する（ステップD03）。

【0034】アミューズメントセンタサーバ3は、メダルカウンタ5からユーザID、パスワードが送られると、これを受信し（ステップA10）、ユーザデータベース3aを検索してユーザID、パスワードが登録会員であるか否かを判別する（ステップA11）。なお、ユーザデータベース3aを検索して送信されたユーザID、パスワードが一致しない場合には、登録会員ではないと判定される。アミューズメントセンタサーバ3は、登録会員であると判定した場合、当該会員のレコードデータを読み込み（ステップA12）、適合結果と現在のメダル総数をメダルカウンタ5に送信する（ステップA13）。

【0035】メダルカウンタ5は、アミューズメントセンタサーバ3から認証結果が送られると、適合結果とメダル総数を受信し（ステップD03）、認証結果が会員適合であるかを判別する（ステップD04）。認証結果が会員適合である場合、メダルカウンタ5は、メダルカウンタ5の表示部に、例えば、図25に示すような項目選択画面を表示し（ステップD05）、「メダル預け入れ」か「メダル引き出し」かのいずれかの選択入力を受け付ける（ステップD06）。

【0036】メダルカウンタ5は、入力された項目が「メダル預け入れ」であるか否かを判別し（ステップD07）、会員によりテンキーから「メダル預け入れ」が入力されると、アミューズメントセンタサーバ3に「メダル預け入れ」を送信し（ステップD08）、メダルカウント処理を行う（ステップD09）。獲得したメダルがメダルカウンタ5に投入されると、投入されたメダルの総数がカウントされ、メダルのカウントが終了すると、メダルカウンタ5の表示部に、例えば、図26に示すようなカウント枚数表示画面を表示し、現在までのメダルの預け入れ枚数（例えば、30019枚）と、今回カウントしたメダルの枚数（例えば、2312枚）を表示し（ステップD10）、今回預け入れるメダルの枚数

(今回カウントしたメダルの枚数)をアミューズメントセンタサーバ3に送信する(ステップD11)。

【0037】アミューズメントセンタサーバ3は、ステップA13の処理に続いてメダルカウンタ5から選択項目が送信されたか否かを監視しており、メダルカウンタ5から選択項目が送信されると、これを受信し(ステップA14)、受信した選択項目が「メダル預け入れ」であるか否かを判別する(ステップA15)。アミューズメントセンタサーバ3は、受信した選択項目が「メダル預け入れ」であると判別した場合にはステップA16に進み、メダルカウンタ5から今回預け入れるメダルの枚数が送信されたか否かを監視する。そして、メダルカウンタ5から今回預け入れるメダルの枚数が送信されると、これを受信し(ステップA16)、アミューズメントセンタサーバ3のユーザデータベース3aに記憶している該当ユーザIDのメダル総数に預け入れメダル数を加算記憶し(ステップA17)、加算記憶したメダル総数をメダルカウンタ5に送信する(ステップA18)。

【0038】メダルカウンタ5は、アミューズメントセンタサーバ3からメダル総数が送信されると、これを受信し(ステップD12)、メダルカウンタ5の表示部に、例えば、図27に示すような投入数、預入総数確認画面を表示し、今回投入したメダルの枚数(例えば、2312枚)とトータルのメダルの預け入れ枚数(例えば、32331枚)とを表示し(ステップD13)、会員カードの返却を行う(ステップD14)。

【0039】ユーザがアミューズメントセンタに預け入れされているメダルを引き出しする場合、メダルカウンタ5にて、アミューズメントセンタサーバ3に記憶されているメダルデータより必要なメダル数を設定し、引き出しを行なう。

【0040】図12のステップD06にて、会員によりテンキーから「メダル引き出し」が選択入力されると、メダルカウンタ5は、入力された項目が「メダル預け入れ」でないと判別し(ステップD07)、アミューズメントセンタサーバ3に「メダル引き出し」を送信する(ステップD15)。次いで、メダルカウンタ5は、メダルカウンタ5の表示部に、例えば、図28に示すような預け入れ総数及び引き出し枚数入力画面を表示し、現在までのメダルの預け入れ枚数(例えば、32331枚)と、今回引き出すメダルの枚数を入力する旨を表示し(ステップD16)、引き出し枚数の入力を受け付ける(ステップD17)。会員は、テンキーにより引き出し枚数(例えば、25枚)を入力する。引き出し枚数が入力されると、メダルカウンタ5は、アミューズメントセンタサーバ3に引き出し枚数を送信し(ステップD18)、アミューズメントセンタサーバ3から記憶結果が送られたか否かを監視する(ステップD19)。

【0041】アミューズメントセンタサーバ3は、メダルカウンタ5から選択項目が送信されたか否かを監視し

ており、メダルカウンタ5から選択項目が送信されると、これを受信し(ステップA14)、受信した選択項目が「メダル預け入れ」であるか否かを判別する(ステップA15)。この場合、受信した選択項目は「メダル引き出し」であるので、アミューズメントセンタサーバ3は、受信した選択項目が「メダル預け入れ」でないと判別してステップA19に進み、メダルカウンタ5から今回引き出すメダルの枚数が送信されたか否かを監視する。そして、メダルカウンタ5から今回引き出すメダルの枚数が送信されると、これを受信し(ステップA19)、アミューズメントセンタサーバ3のユーザデータベース3aに記憶している該当ユーザIDのメダル総数から引き出すメダル数を減算記憶し(ステップA20)、減算記憶したメダル総数をメダルカウンタ5に送信する(ステップA21)。

【0042】メダルカウンタ5は、アミューズメントセンタサーバ3から減算記憶したメダル総数が送信されると、これを受信し(ステップD19)、引き出し枚数のメダルの払い出しを行い(ステップD20)、メダルの払い出しが終了すると、メダルカウンタ5の表示部に、例えば、図29に示すような引出、預入総数確認画面を表示し、今回引き出したメダルの枚数(例えば、25枚)とトータルのメダルの預け入れ枚数(例えば、32306枚)とを表示し(ステップD21)、会員カードの返却を行う(ステップD22)。

【0043】ユーザが預け入れたメダルをサービスセンタで提供されている各種サービスを利用するために、メダルからチップへ変換することができる。ユーザはアミューズメントセンタ内に設置されているデータ変換端末4に会員カードを挿入し、暗証番号を入力することにより、項目選択画面が表示されるので、「メダル→チップに交換」を選択する。次に現在のメダル総数と交換率が表示されるので、変換するメダル数を入力することによりチップへの交換作業が終了し、総メダル数と総チップ数が表示される。尚、データ変換端末4に会員カードを挿入し、暗証番号を入力されると、アミューズメントセンタサーバにユーザID及びパスワードが送信される。

【0044】図15は、データ変換端末4が実行するチップ交換処理のフローチャートであり、図16は、アミューズメントセンタサーバ3が実行するチップ交換処理のフローチャートであり、図17は、サービスセンタサーバ2が実行するチップ交換処理のフローチャートである。なお、ユーザ認証のために暗証番号を用いる点は周知技術であるので説明しない。

【0045】データ変換端末4は、会員カードの挿入があるか否かを監視しており、会員カードが挿入されると、会員カードに記憶されているユーザIDを読み取ると共に、パスワードを画面入力させる(ステップE01)。会員によりテンキーからパスワードが入力されると、データ変換端末4は、アミューズメントセンタサー

バ3にユーザID及びパスワードを送信し(ステップE02)、アミューズメントセンタサーバ3から認証結果が送られたか否かを監視する(ステップE03)。

【0046】アミューズメントセンタサーバ3は、データ変換端末4からユーザID、パスワードが送られると、これを受信し(ステップA30)、ユーザデータベース3aを検索してユーザID、パスワードが登録会員であるか否かを判別する(ステップA31)。なお、ユーザデータベース3aを検索して送信されたユーザID、パスワードが一致しない場合には、登録会員ではないと判定される。アミューズメントセンタサーバ3は、登録会員であると判定した場合、当該会員のレコードデータを読み込み、自己の店舗管理番号、ユーザID、チップ要求データをサービスセンタサーバ2に対して送信する(ステップA32)。

【0047】サービスセンタサーバ2は、アミューズメントセンタサーバ3から店舗管理番号、ユーザID、チップ要求データが送られると、これを受信し(ステップS01)、ユーザデータベース2aを検索して当該会員のレコードデータを読み込み、該当するユーザIDのチップ総数及び交換率管理データベースより該当店舗の交換率1, 2を取得し、アミューズメントセンタサーバ3に送信する(ステップS02～ステップS04)。

【0048】アミューズメントセンタサーバ3は、サービスセンタサーバ2からユーザのチップ総数と交換率1, 2が送られると、これを受信し(ステップA33)、ユーザデータベース3aより該当ユーザIDのメダル総数を読み込み(ステップA34)、適合結果とメダル総数と共にサービスセンタサーバより受信したチップ総数及び交換率1, 2をデータ変換端末4に送信する(ステップA35)。

【0049】データ変換端末4は、アミューズメントセンタサーバ3から適合結果、メダル総数、チップ総数及び交換率1, 2が送られると、これらを受信し(ステップE03)、認証結果が適合であるかを判別する(ステップE04)。会員認証結果が適合である場合、データ変換端末4は、その表示部に、例えば、図30に示すような項目選択画面を表示し(ステップE05)、「メダル→チップに交換」か「チップ→メダルに交換」かのいずれかの選択入力を受け付ける(ステップE06)。会員は、「メダル→チップに交換」を選択する。

【0050】データ変換端末4は、入力された項目が「メダル→チップに交換」であるか否かを判別し(ステップE07)、会員によりテンキーから「メダル→チップに交換」が入力されると、例えば、図31に示すようなメダル総数、チップ総数、交換率1及びメダル交換枚数入力の画面を表示し(ステップE08)、交換枚数の入力を受け付ける(ステップE09)。例えば、画面に、メダルが29820枚、チップが304枚、交換率がメダル5枚で1チップであるとする。

【0051】次に、会員が変換希望するメダル枚数を入力すると、データ変換端末4は、ユーザID、交換枚数、交換項目(メダルからチップに交換)をアミューズメントセンタサーバ3に送信する(ステップE10)。例えば、交換枚数として320枚が入力されたものとする。

【0052】アミューズメントセンタサーバ3は、データ変換端末4からユーザID、交換枚数、交換項目(メダルからチップに交換)が送られると、これらを受信し(ステップA36)、受信した交換メダル数と交換率1によりチップ交換数を算出し(ステップA37)、店舗管理番号、ユーザID、メダル交換数、チップ交換数及び交換項目(メダルからチップに交換)をサービスセンタサーバ2に送信する(ステップA38)。上述の例の場合、交換枚数がメダル320枚であるからチップ64枚に変換されることになる。

【0053】サービスセンタサーバ2は、アミューズメントセンタサーバ3から店舗管理番号、ユーザID、メダル交換数、チップ交換数及び交換項目(メダルからチップに交換)が送られると、これらを受信し(ステップS05)、ユーザデータベース2aのチップ総数にチップ交換数を加算記憶し(上述の例ではチップ交換数64枚がチップ総数に加算記憶される)、更にチップ交換データベース(図6参照)の該当する店舗及びユーザIDのチップ交換の(交換率1の)メダル数にメダル交換数を加算記憶し、チップ数にチップ交換数を加算記憶し(上述の例では、メダル交換数320枚とチップ交換数64枚がそれぞれ加算記憶される)(ステップS06～ステップS07)、該当ユーザIDの更新したチップ総数をアミューズメントセンタサーバ3に送信する(ステップS08)。

【0054】アミューズメントセンタサーバ3は、サービスセンタサーバ2からチップ総数が送られると、これを受信し(ステップA39)、ユーザデータベース3aの該当ユーザIDのメダル総数よりメダル交換数を減算記憶し(上述の例では、メダル交換数320枚が減算記憶される)(ステップA40)、該当ユーザIDのチップ総数及びメダル総数をデータ変換端末4へ送信する(ステップA41)。

【0055】データ変換端末4は、アミューズメントセンタサーバ3からチップ総数及びメダル総数が送られると、これを受信し(ステップE11)、例えば、図32に示すようなメダル総数及びチップ総数確認画面に、交換枚数、受信したチップ総数及びメダル総数を表示し(ステップE12)、会員カードの返却を行なう(ステップE13)。

【0056】また、ユーザは、変換されたチップから再度メダルへ交換を行なうことができる。ユーザは、アミューズメントセンタ内に設置されているデータ変換端末4に会員カードを挿入し、暗証番号を入力することによ

り、項目選択画面が表示されるので、「チップ→メダルに交換」を選択する。次に現在のチップ総数と交換率が表示されるので、変換するメダル数を入力することによりチップへの交換作業が終了し、総メダル数と総チップ数が表示される。尚、データ変換端末4に会員カードを挿入し暗証番号を入力されると、アミューズメントセンタサーバ3にユーザID及びパスワードが送信される。

【0057】データ変換端末4は、会員カードの挿入があるか否かを監視しており、会員カードが挿入されると、会員カードに記憶されているユーザID、パスワードを読み取り（ステップE01）、アミューズメントセンタサーバ3にユーザID及びパスワードを送信し（ステップE02）、アミューズメントセンタサーバ3から認証結果が送られたか否かを監視する（ステップE03）。

【0058】アミューズメントセンタサーバ3は、データ変換端末4からユーザID、パスワードが送られると、これを受信し（ステップA30）、ユーザデータベース3aを検索してユーザID、パスワードが登録会員であるか否かを判別する（ステップA31）。なお、ユーザデータベース3aを検索して送信されたユーザID、パスワードが一致しない場合には、登録会員ではないと判定される。アミューズメントセンタサーバ3は、登録会員であると判定した場合、当該会員のレコードデータを読み込み、自己の店舗管理番号、ユーザID、チップ要求データをサービスセンタサーバ2に対して送信する（ステップA32）。

【0059】サービスセンタサーバ2は、アミューズメントセンタサーバ3から店舗管理番号、ユーザID、チップ要求データが送られると、これを受信し（ステップS01）、ユーザデータベース2aを検索して当該会員のレコードデータを読み込み、該当するユーザIDのチップ総数及び交換率管理データベースより該当店舗の交換率1, 2を取得し、アミューズメントセンタサーバ3に送信する（ステップS02～ステップS04）。

【0060】アミューズメントセンタサーバ3は、サービスセンタサーバ2からユーザのチップ総数と交換率1, 2が送られると、これを受信し（ステップA33）、ユーザデータベース3aより該当ユーザIDのメダル総数を読み込み（ステップA34）、適合結果とメダル総数と共にサービスセンタサーバより受信したチップ総数及び交換率1, 2をデータ変換端末4に送信する（ステップA35）。

【0061】データ変換端末4は、アミューズメントセンタサーバ3から適合結果、メダル総数、チップ総数及び交換率1, 2が送られると、これを受信し（ステップE03）、認証結果が適合であるかを判別する（ステップE04）。会員認証結果が適合である場合、データ変換端末4は、その表示部に、例えば、図30に示すような項目選択画面を表示し（ステップE05）、「メダ

ル→チップに交換」か「チップ→メダルに交換」かのいずれかの選択入力を受け付ける（ステップE06）。会員は、「チップ→メダルに交換」を選択する。

【0062】データ変換端末4は、入力された項目が「メダル→チップに交換」であるか否かを判別し（ステップE07）、会員によりテンキーから「チップ→メダルに交換」が入力されると、ステップE07を偽と判別してステップE14に進み、例えば、図33に示すようなメダル総数、チップ総数、交換率2及びメダル交換枚数入力の画面を表示し（ステップE14）、交換枚数の入力を受け付ける（ステップE15）。例えば、画面に、メダルが29820枚、チップが304枚、交換率が1チップでメダル5枚であるとする。

【0063】次に、ユーザが変換希望するメダル枚数を入力すると、データ変換端末4は、ユーザID、交換枚数、交換項目（チップからメダルに交換）をアミューズメントセンタサーバ3に送信する。例えば、交換枚数として320枚が入力されたものとする。

【0064】アミューズメントセンタサーバ3は、データ変換端末4からユーザID、交換枚数、交換項目（メダルからチップに交換）が送られると、これらを受信し（ステップA36）、受信した交換メダル数と交換率2によりチップ交換数を算出し（ステップA37）、店舗管理番号、ユーザID、メダル交換数、チップ交換数及び交換項目（チップからメダルに交換）をサービスセンタサーバ2に送信する（ステップA38）。上述の例の場合、交換枚数がメダル320枚であるからチップ64枚がメダル320枚に変換されることになる。

【0065】サービスセンタサーバ2は、アミューズメントセンタサーバ3から店舗管理番号、ユーザID、メダル交換数、チップ交換数及び交換項目（チップからメダルに交換）が送られると、これらを受信し（ステップS05）、ユーザデータベース2aのチップ総数からチップ交換数を減算記憶し（上述の例ではチップ交換数64枚がチップ総数から減算記憶される）、更にチップ交換データベースの該当する店舗及びユーザIDのメダル交換の（交換率2の）メダル数にメダル交換数を加算記憶し、チップ数にチップ交換数を加算記憶し（上述の例では、メダル交換数320枚とチップ交換数64枚がそれぞれ加算記憶される）、該当ユーザIDのチップ総数をアミューズメントセンタサーバ3に送信する（ステップS08）。

【0066】アミューズメントセンタサーバ3は、サービスセンタサーバ2からチップ総数が送られると、これを受信し（ステップA39）、ユーザデータベース3aの該当ユーザIDのメダル総数にメダル交換数を加算記憶し（上述の例では、メダル交換数320枚が加算記憶される）（ステップA40）、該当ユーザIDのチップ総数及びメダル総数をデータ変換端末4へ送信する（ステップA41）。

【0067】データ変換端末4は、アミューズメントセンタサーバ3からチップ総数及びメダル総数が送られると、これを受信し（ステップE11）、例えば、図34に示すようなメダル総数及びチップ総数確認画面に、交換枚数、受信したチップ総数及びメダル総数を表示し（ステップE12）、会員カードの返却を行なう（ステップE13）。

【0068】次に、サービスの提供について説明する。ユーザがサービスを受けようとする場合、ユーザ端末装置（以下、単にユーザ端末という）6を利用して、インターネット8等の通信回線を利用してサービスセンタへ接続する（図1参照）。

【0069】図18乃至図19は、ユーザ端末6におけるサービス提供処理のフローチャートであり、図20乃至図21は、サービスセンタサーバ2が実行するサービス提供処理のフローチャートである。ユーザがサービスを受けようとする場合、ユーザ端末6からURLを入力することにより、インターネット8等の通信回線を利用してサービスセンタサーバ2に接続する（ステップF01）。

【0070】サービスセンタサーバ2は、ユーザ端末6からのアクセス要求に対して、ユーザ端末6に、例えば、図35のようなID入力画面を表示し、ユーザ識別情報（ユーザID、パスワード）の入力を要求する（ステップS10）。ユーザは、ユーザ端末6にてユーザID、パスワードの入力を行う（ステップF02～ステップF03）。サービスセンタサーバ2は、ユーザ端末6から送信されたユーザID及びパスワードを受信すると共に、ユーザデータベース2aを検索して当該ユーザが会員であるか否かを認証する（ステップS11～ステップS12）。なお、サービスセンタサーバ2はユーザ端末接続時に入力されたユーザ識別情報よりユーザの認証を行い、ユーザでないと判断した場合はその旨ユーザ端末へ通知する。

【0071】認証を受けたユーザのみホームページにアクセスが可能となり、サービスセンタサーバ2は、ユーザデータベース2aより該当ユーザIDのチップ総数を取得し、コンテンツデータベース（図7参照）より提供可能なコンテンツ及び必要チップデータを取得し、ホームページ上にユーザ情報（例えば、図36に示すようにユーザの氏名、チップ総数）及び提供可能なサービス内容と必要なチップ数の一覧を表示する（ステップS13～ステップS15及びステップF04～ステップF07）。

【0072】図37は、ユーザ端末6の表示画面に表示されるサービスメニュー画面の一態様を示す図である。サービスとして、例えば、ゲームが提供される。図37に示す例では、パチンコゲームと麻雀ゲームの2つが利用可能であり、パチンコゲームを利用する場合にはチップ300が必要であり、麻雀ゲームを利用する場合には

チップ300が必要である。

【0073】ユーザは、サービス項目一覧より希望するサービス項目（ゲームソフトのダウンロードなど）を選択する。ユーザ端末6からサービスセンタサーバ2に選択データが送信され（ステップF08）、応じてサービスセンタサーバ2は、ユーザ端末6に選択データに対応したコンテンツを提供する（ステップS16）（ステップF09）。尚、サービス受ける場合、サービスセンタサーバの該当ユーザIDのチップ総数を参照し、サービス提供可能かの判断を行い、提供不可能な場合は、その旨ユーザ端末へ通知する。

【0074】サービスセンタサーバ2は、選択されたサービス項目に必要なチップ数をユーザデータベース2aの該当ユーザIDのチップ総数から減算して記憶し（ステップS17）、コンテンツ利用データベース（図8参照）及び顧客別コンテンツ利用データベース（図9参照）の該当するコンテンツ番号のチップ数にそれぞれ加算記憶する（ステップS18）。そして、サービスセンタサーバ2は、ユーザ端末6に対して、例えば、図38に示すようなユーザ情報表示画面及びチップ総数を送信する（ステップS19）。ユーザ端末6は、ユーザ情報表示画面及びチップ総数を受信すると（ステップF10）、ユーザ情報表示画面においてチップ総数及び使用したチップ数を表示し（ステップF11）、ユーザに現在のチップ数を確認させる。

【0075】コンテンツ提供者より提供されるサービスは、ユーザが実施した結果（ユーザがゲームを行った結果）によって、チップを獲得することができるゲーム機能を有するサービス項目（例えば、パチンコゲームや麻雀ゲームのようなゲームソフト等）も提供可能とする。更に、実施結果により獲得したチップはサービスセンタに送信し、サービスセンタサーバが管理するチップデータに獲得したチップデータを追加加算することができる。

【0076】ユーザがサービスを実施した結果、チップを獲得した場合（ステップF12～ステップF13）、サービスセンタサーバ2に獲得チップ数を送信する（ステップF14）。サービスセンタサーバ2は、ユーザ端末6から獲得チップ数が送られた場合、獲得チップ数を受信すると（ステップS20）、ユーザデータベース2aの該当ユーザIDのチップ総数に獲得チップ数を加算記憶し（ステップS21）、コンテンツ利用データベースの該当するコンテンツ番号の支払チップ数及び顧客別コンテンツ利用データベースの該当するコンテンツ番号の獲得チップ数にそれぞれ獲得チップ数を加算記憶する（ステップS22）。

【0077】そして、サービスセンタサーバ2は、ユーザ端末6に対して、例えば、図39に示すようなユーザ情報表示画面及び加算記憶したチップ総数を送信する（ステップS23）。ユーザ端末6は、ユーザ情報表示

画面及びチップ総数を受信すると(ステップF15)、ユーザ情報表示画面においてチップ総数及び追加したチップ数を表示し(ステップF16)、ユーザに現在のチップ総数を確認させる。

【0078】次に、サービスセンタサーバ2が行う請求・支払金額の算出について説明する。図22は、サービスセンタサーバ2が行う金額算出処理のフローチャートである。サービスセンタサーバ2は、定期的に(例えば、日次、週次、月次、年次等)、チップ変換データベース(図6参照)に記憶されているメダルからチップの変換枚数(チップ交換数)及びチップからメダルへの変換枚数(メダル変換数)により各店舗別に請求金額を算出する(ステップS30)。

【0079】例えば、図6の1番目のデータで説明すると、店舗管理番号「000001」の店舗について、メダルからチップの変換枚数(チップ交換数)は20枚であり、チップからメダルへの変換枚数(メダル変換数)は100枚である。サービスセンタサーバ2は、チップ変換データベースに記憶されている店舗管理番号「000001」の全データについて、チップ交換数の合計とメダル変換数の合計を算出する。そして、サービスセンタサーバ2は、合計チップ交換数に対する手数料(例えば、合計チップ交換数の1割)と、合計メダル変換数に対する手数料(例えば、合計メダル変換数の5分)を求める。合計チップ交換数に対する手数料は、店舗(この場合には店舗管理番号「000001」の店舗)がセンタに対して支払う料金であり、合計メダル変換数に対する手数料は、センタが店舗(この場合には店舗管理番号「000001」の店舗)に対して支払う料金である。従って、店舗に対する請求金額は、請求金額=(店舗合計チップ交換数に対する手数料)-(店舗合計メダル変換数に対する手数料)となる。

【0080】次に、サービスセンタサーバ2は、定期的に、コンテンツ利用データベース(図8参照)によりコンテンツ提供者別の支払金額を算出する。例えば、図8の1番目のデータで説明すると、コンテンツ番号「000001」のコンテンツの利用チップ数は900であり、支払金額は、利用チップ数900に対する支払分(例えば、1チップにつきX円)となる。図7のコンテンツデータベースを参照すると、コンテンツ番号「000001」の提供者は、提供者管理番号「10506」の提供者であるから、コンテンツ番号「000001」のコンテンツについて、提供者管理番号「10506」の提供者に対する支払金額は、利用チップ数900に対する支払分となる。そして、算出した店舗別請求金額及びコンテンツ提供者別支払金額を帳票形式で印刷する(ステップS32)。

【0081】以上、本発明のメダル運用システム1の実施形態について説明したが、上述した実施形態において、メダルからチップへの交換及びチップからメダルへ

の交換において交換率1、2を各店舗のアミューズメントセンタサーバ3で管理せず、全てサービスセンタサーバ2において管理し、メダルからチップへの交換又はチップからメダルへの交換の要求がある場合に交換率を各店舗のアミューズメントセンタサーバ3に送信するようにしたので、アミューズメントセンタが勝手に交換率を変更してしまうことを防止することができる。

【0082】また、サービスセンタに会員登録されているユーザであれば、ユーザがアミューズメントセンタAで獲得したメダルをチップに交換すると、交換したチップがサービスセンタにて管理され、別のアミューズメントセンタBにおいて再びチップからメダルに交換することができるため、アミューズメントセンタAで獲得したメダルを別のアミューズメントセンタBにおいて使うことができる。

【0083】またさらに、ユーザがアミューズメントセンタAでメダルを獲得し、別のアミューズメントセンタBにおいてもメダルを獲得した場合、アミューズメントセンタAでメダルをチップに交換し、別のアミューズメントセンタBでもメダルをチップに交換することができ、両方の店舗で交換したチップがサービスセンタにて合算管理されるので、異なる店舗で獲得したメダルを合わせるができる。

【0084】ユーザがサービスセンタにて管理されているチップを利用してサービスセンタが提供するサービス(例えば、ゲーム)を受けることができ、ユーザがそのサービスを実施した場合に新たにチップを獲得すると、獲得したチップをサービスセンタにて追加合算管理することができる。また、サービスセンタがチップ総数に応じてユーザに提供するサービスの内容は、ゲームに限られるものではなく、チップ総数に応じて種々のサービス或いは景品等をユーザに与えるようにしてもよい。

【0085】

【発明の効果】請求項1に記載の構成によれば、メダルカウンタがユーザが預け入れするメダルをカウントすると、アミューズメントセンタサーバが、ユーザ情報及び預け入れたメダルデータを記憶し、データ変換端末からの操作指示により、アミューズメントセンタサーバが、預け入れたメダルデータをチップデータに変換し、変換したチップデータをサービスセンタサーバに送信し、サービスセンタサーバがユーザ情報及びユーザ毎のチップデータを管理するので、アミューズメントセンタで獲得したメダルをチップデータに変換することにより共通の価値を与え、複数のアミューズメントセンタでメダルを獲得した場合であっても、獲得したメダルをチップデータに変換し、サービスセンタにおいてチップデータとして管理することができる。

【0086】請求項2に記載の構成によれば、各アミューズメントセンタサーバが、データ変換端末からの操作指示により、サービスセンタサーバから受け取ったチッ

データをメダルデータに変換し、変換したメダルデータをメダル総数データに加算記憶すると共に、変換分のチップデータをサービスセンタサーバに送信し、サービスセンタサーバがユーザ情報及びユーザ毎のチップデータを管理するので、ユーザがアミューズメントセンタで獲得したメダルをチップデータに交換すると、交換したチップデータがサービスセンタにて管理され、前記アミューズメントセンタとは別のアミューズメントセンタにおいて、再びチップデータからメダルに交換することができるため、複数のアミューズメントセンタで獲得したメダルを共通して複数のアミューズメントセンタにおいて使うことができる。

【0087】請求項3に記載の構成によれば、サービスセンタサーバとユーザ端末装置とが相互に通信可能に接続され、複数のアミューズメントセンタにおいて獲得・変換したチップデータをサービスセンタサーバにて合算し、ユーザ端末装置を通じてユーザがサービスを受けることが可能であるので、チップデータ数に応じたサービス・景品等をユーザに提供することができ、ユーザにおいてはアミューズメントセンタで獲得したメダルにより各種サービスや景品をアミューズメントセンタ以外の場所で受けることができる。また、アミューズメントセンタにおいて、ユーザがメダルを獲得しようとする意欲が高まるため、新たなユーザの獲得やメダルゲーム機の活性化につながる。

【0088】請求項4に記載の構成によれば、ユーザ端末装置を通じてユーザが受けるサービスは、チップの獲得が可能とされたものであって、サービスの実施結果によりチップが獲得された場合に、ユーザ端末装置からサービスセンタサーバに獲得したチップを送信することで、サービスセンタサーバに記憶されているチップデータが更新されるので、ユーザに対してアミューズメントセンタ以外にもチップ獲得のチャンスを与えることができ、ユーザがチップを獲得しようとする意欲が高まるため、新たなユーザの獲得やメダルゲーム機の活性化につながる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態に係るメダル運用システムの実施形態の概略ブロック図

【図2】サービスセンタのサービスセンタサーバと、アミューズメントセンタのアミューズメントセンタサーバ、データ変換端末及びメダルカウンタとの間のデータの流れを示すブロック図

【図3】サービスセンタサーバに記憶管理されるユーザデータベースの内容を示す図

【図4】アミューズメントセンタサーバに記憶管理されるユーザデータベースの内容を示す図

【図5】サービスセンタサーバに記憶管理される交換率管理データベースの内容を示す図

【図6】サービスセンタサーバに記憶管理されるチップ

変換データベースの内容を示す図

【図7】サービスセンタサーバに記憶管理されるコンテンツデータベースの内容を示す図

【図8】サービスセンタサーバに記憶管理されるコンテンツ利用データベースの内容を示す図

【図9】サービスセンタサーバに記憶管理される顧客別コンテンツ利用データベースの内容を示す図

【図10】アミューズメントセンタサーバが実行する会員登録処理を示すフローチャート

【図11】サービスセンタサーバが実行する会員登録処理のフローチャート

【図12】メダルカウンタが実行する預入／引出処理の一部を示すフローチャート

【図13】図13のフローチャートのつづき

【図14】アミューズメントセンタサーバが実行する預入／引出処理を示すフローチャート

【図15】データ変換端末が実行するチップ交換処理のフローチャート

【図16】アミューズメントセンタサーバが実行するチップ交換処理のフローチャート

【図17】サービスセンタサーバが実行するチップ交換処理のフローチャート

【図18】ユーザ端末装置が実行するサービス提供処理のフローチャート

【図19】図18のフローチャートのつづき

【図20】サービスセンタサーバが実行するサービス提供処理のフローチャート

【図21】図20のフローチャートつづき

【図22】サービスセンタサーバが実行する金額算出処理のフローチャート

【図23】アミューズメントセンタサーバにおける会員登録処理の登録必要項目入力画面を示す図

【図24】アミューズメントセンタサーバにおける会員登録処理の会員登録不適合表示画面を示す図

【図25】メダルカウンタにおける預入／引出処理の項目選択表示画面を示す図

【図26】メダルカウンタにおける預入／引出処理の預入れ総枚数、カウント枚数入力画面を示す図

【図27】メダルカウンタにおける預入／引出処理の投入、預入総枚数表示確認画面を示す図

【図28】メダルカウンタにおける預入／引出処理の預入総枚数表示、引出枚数入力画面を示す図

【図29】メダルカウンタにおける預入／引出処理の引出、預入総枚数表示確認画面を示す図

【図30】データ変換端末におけるチップ交換処理の項目選択表示画面を示す図

【図31】データ変換端末におけるチップ交換処理の交換枚数、交換率表示画面を示す図

【図32】データ変換端末におけるチップ交換処理のメダル総数及びチップ総数確認画面を示す図

【図33】データ変換端末におけるチップ交換処理の交換枚数、交換率表示画面を示す図

【図34】データ変換端末におけるチップ交換処理のメダル総数及びチップ総数確認画面を示す図

【図35】ユーザ端末装置におけるサービス提供処理のID入力表示画面を示す図

【図36】ユーザ端末装置におけるサービス提供処理のサービスセンタアクセス時のユーザ情報表示画面を示す図

【図37】ユーザ端末装置におけるサービス提供処理のサービスメニュー表示画面を示す図

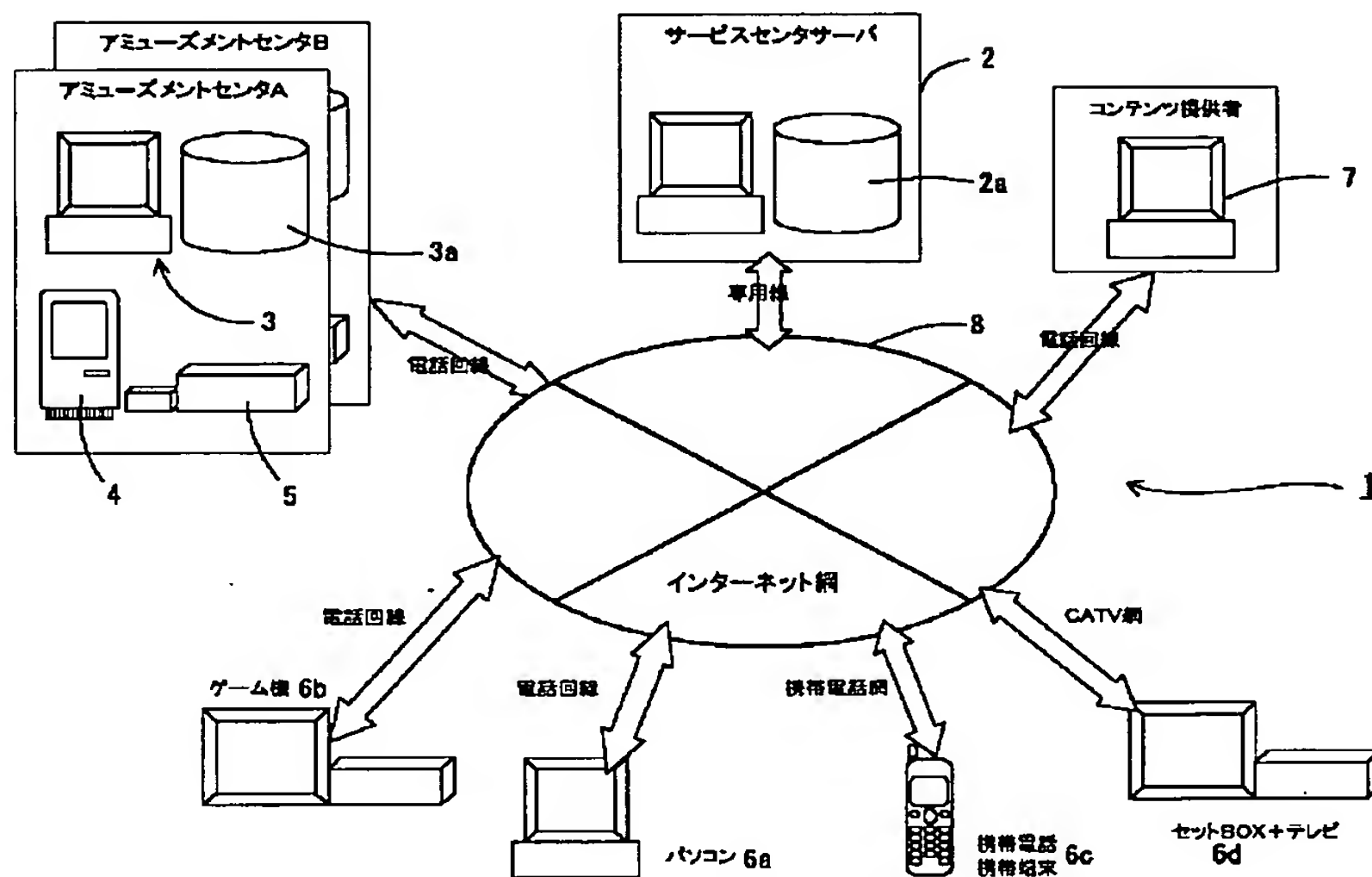
【図38】ユーザ端末装置におけるサービス提供処理のコンテンツ利用時のユーザ情報表示画面を示す図

【図39】ユーザ端末装置におけるサービス提供処理のチップ追加完了時のユーザ情報表示画面を示す図

【符号の説明】

- 1 メダル運用システム
- 2 サービスセンタサーバ
- 2a ユーザデータベース
- 3 アミューズメントセンタサーバ
- 3a ユーザデータベース
- 4 データ変換端末
- 5 メダルカウンタ
- 6 ユーザ端末装置
- 6a パソコン
- 6b コンシューマゲーム機
- 6c 携帯電話
- 6d セットBOX
- 7 コンテンツ提供サーバ
- 8 インターネット

【図1】



【図5】

交換率管理データベース

店舗管理番号	交換率1 (メダルからチップ)	交換率2 (チップからメダル)
000001	5	5
000002	5	6
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮

【図23】

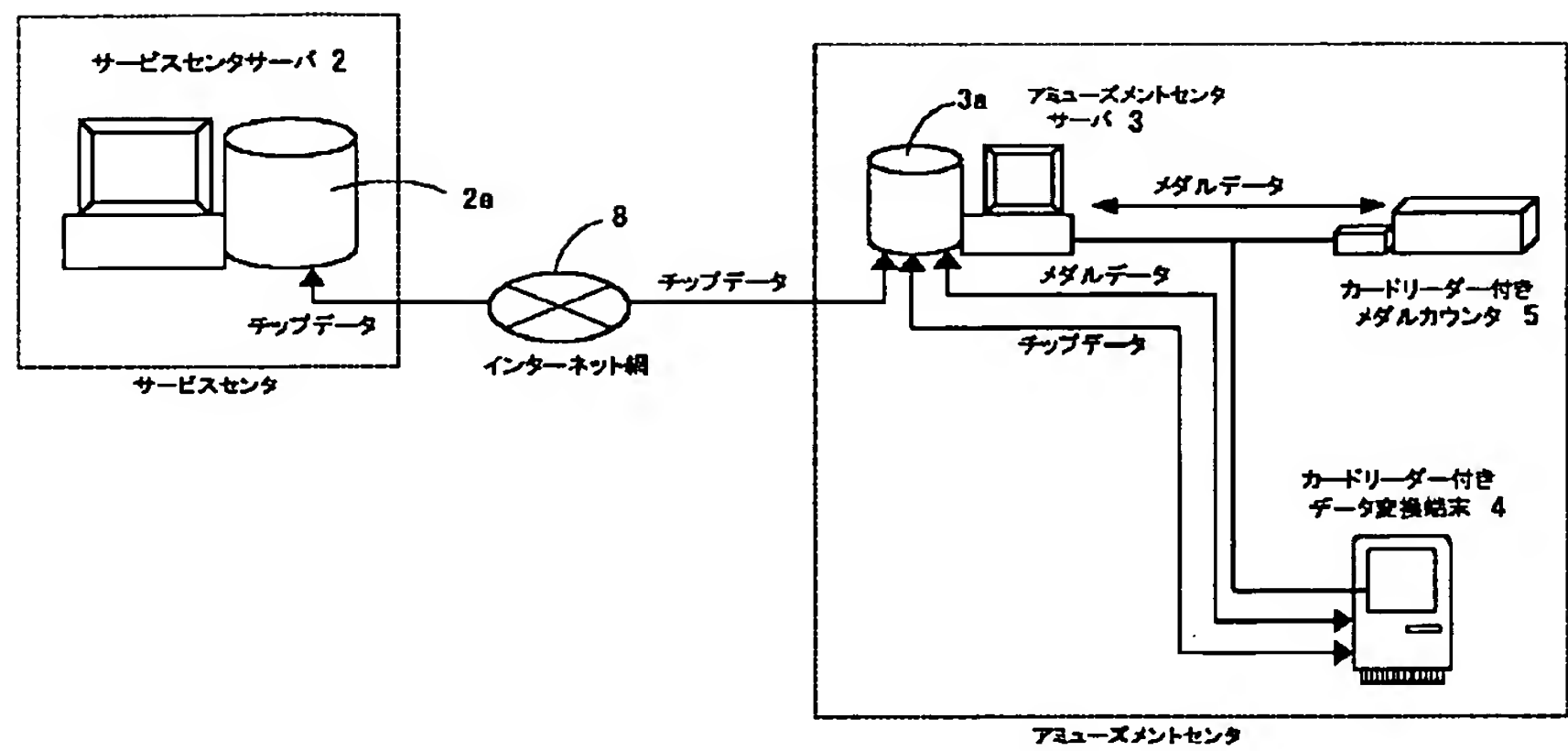
登録必要項目入力画面

ユーザー登録に必要な情報を入力してください。

氏名 :

1/8

【図2】



【図3】

サービスセンタ

ユーザデータベース

ユーザID	パスワード	氏名	生年月日	性別	メールアドレス	職業	電話番号	郵便番号	..
000010	1234	山田太郎	19800506	男	abc@a.com	学生	*****	***-****	
000011	1111	北島一郎	19811208	男		無職	*****	***-****	
.	

..	住所	チップ総数	会員登録日
		135	20010610
		304	20010609
	.	.	.

【図4】

アミューズメントセンタ

ユーザデータベース

ユーザID	パスワード	氏名	生年月日	性別	メールアドレス	職業	電話番号	郵便番号	..
000010	1234	山田太郎	19800506	男	abc@a.com	学生	*****	***-****	
000011	1111	北島一郎	19811208	男		無職	*****	***-****	
.	

..	住所	メダル総数	会員登録日
		5628	20010610
		32331	20010609
	.	.	.

【図6】

チップ交換データベース

店舗管理番号	ユーザID	交換率1 (メダルからチップ)		交換率2 (チップからメダル)	
		メダル数	チップ数	チップ数	メダル数
000001	000010	100	20	20	100
000002	000011	230	46	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図7】

コンテンツデータベース

コンテンツ番号	コンテンツ名称	提供者管理番号	必要チップ数
00001	パチンコゲーム	10506	300
00002	麻雀ゲーム	50680	300
⋮	⋮	⋮	⋮

【図8】

コンテンツ利用データベース

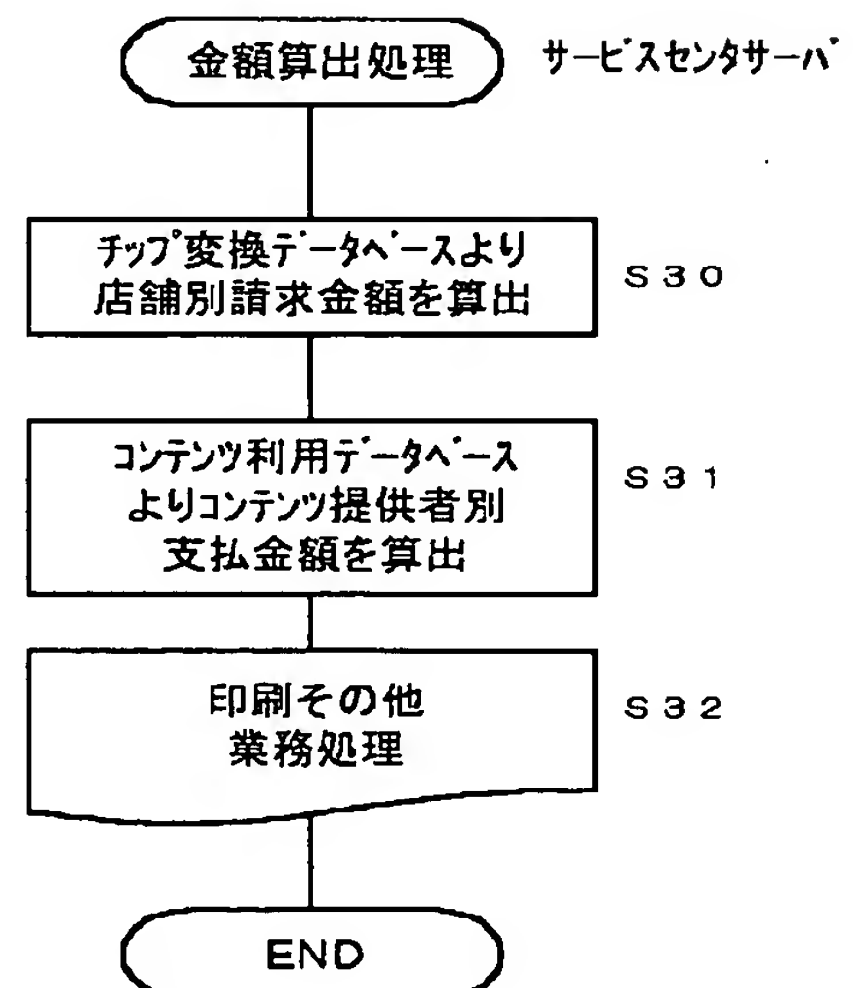
コンテンツ番号	利用チップ数	支払チップ数
00001	900	100
00002	600	0
⋮	⋮	⋮

【図9】

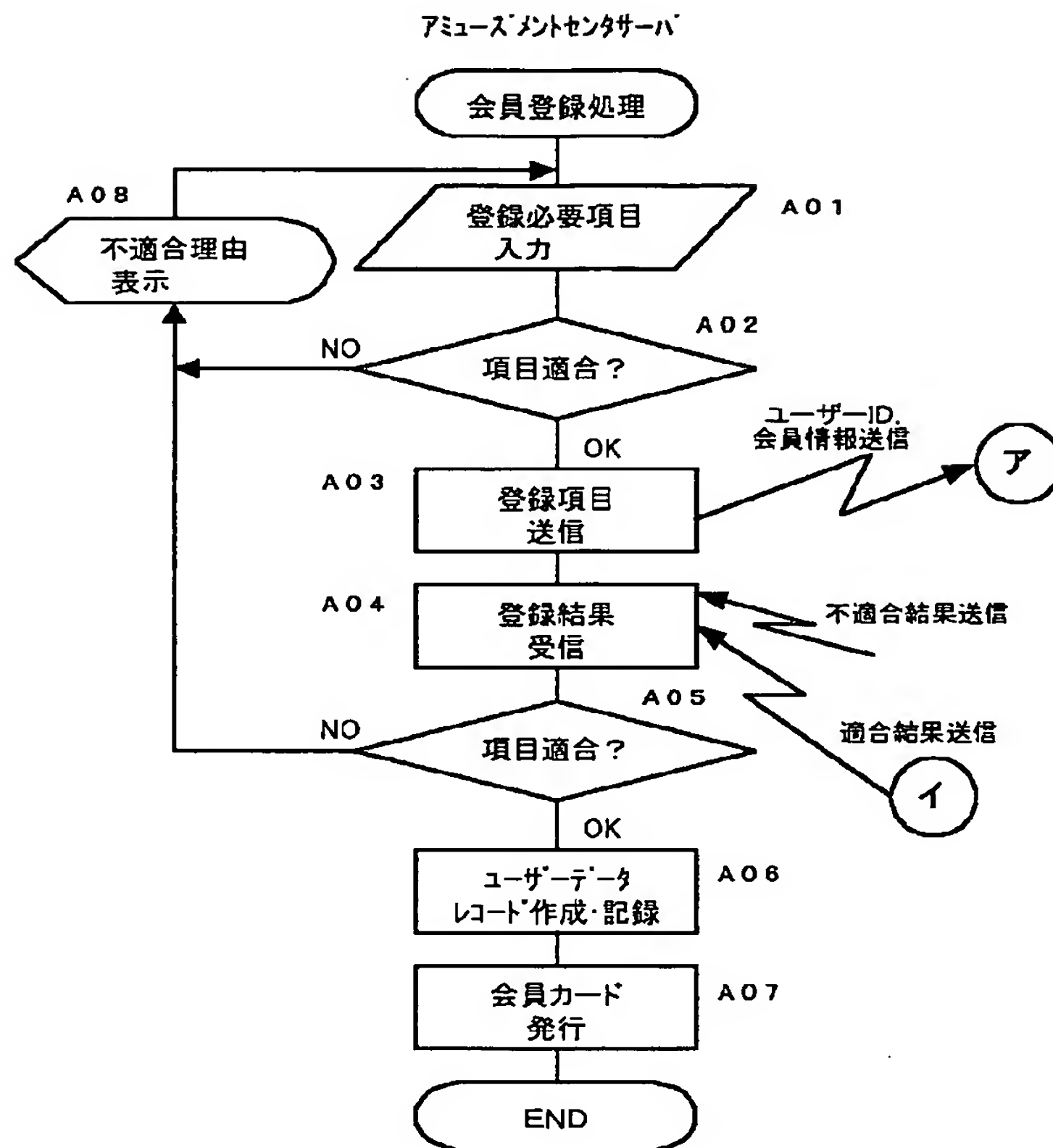
顧客別コンテンツ利用データベース

ユーザID	コンテンツ番号	利用チップ数	獲得チップ数
000010	00001	600	30
000011	00002	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮

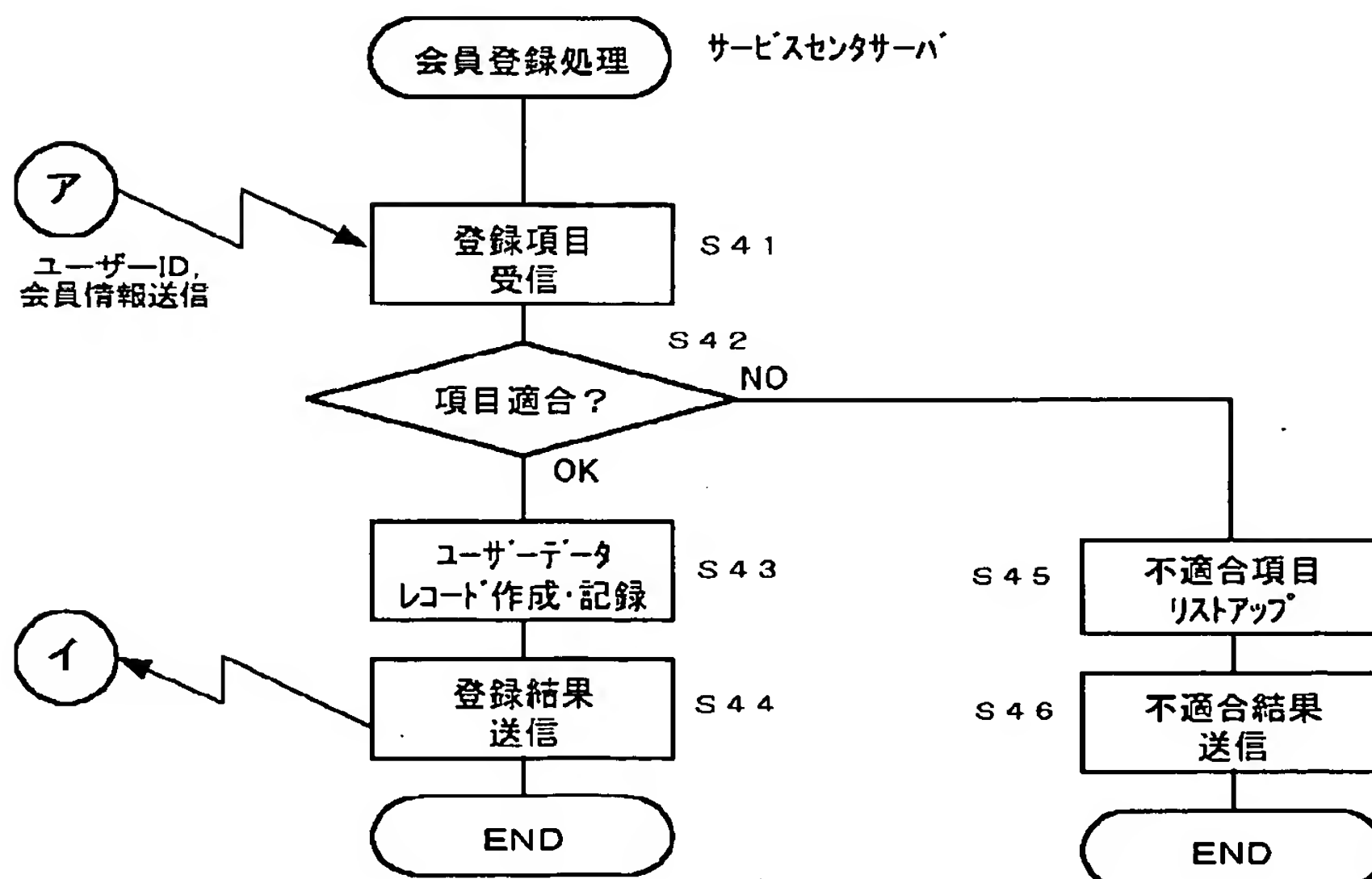
【図22】



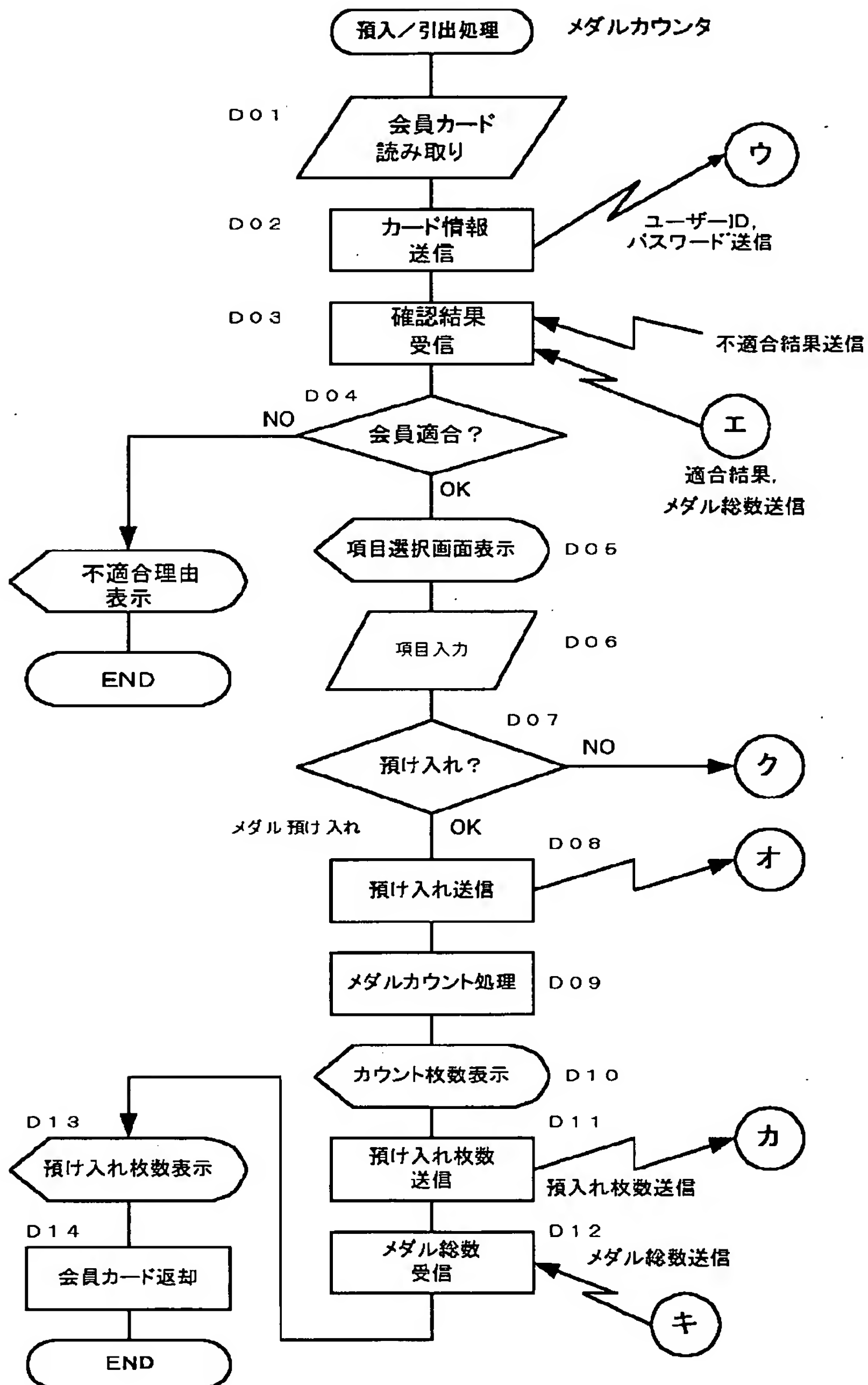
【図10】



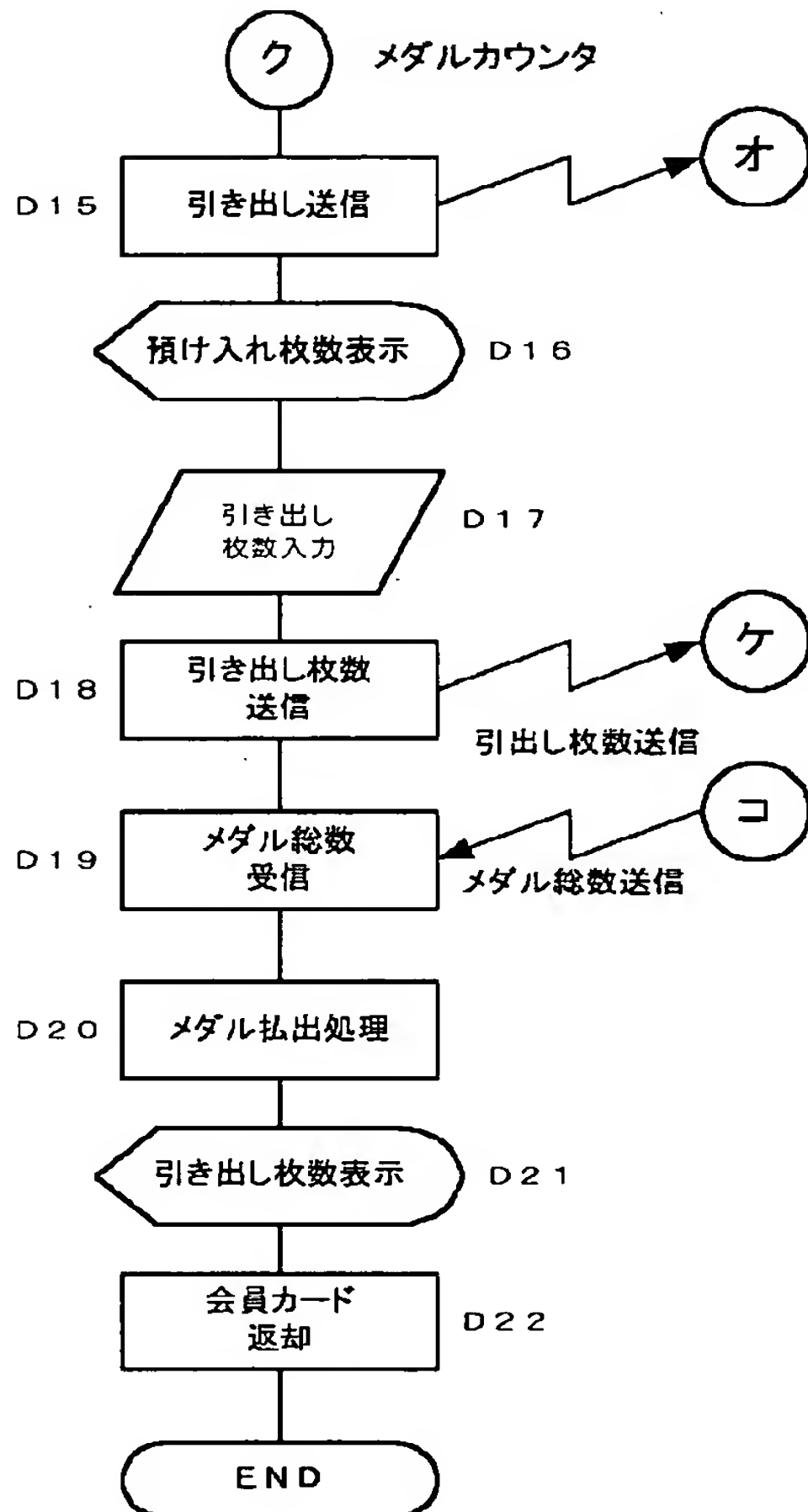
【図11】



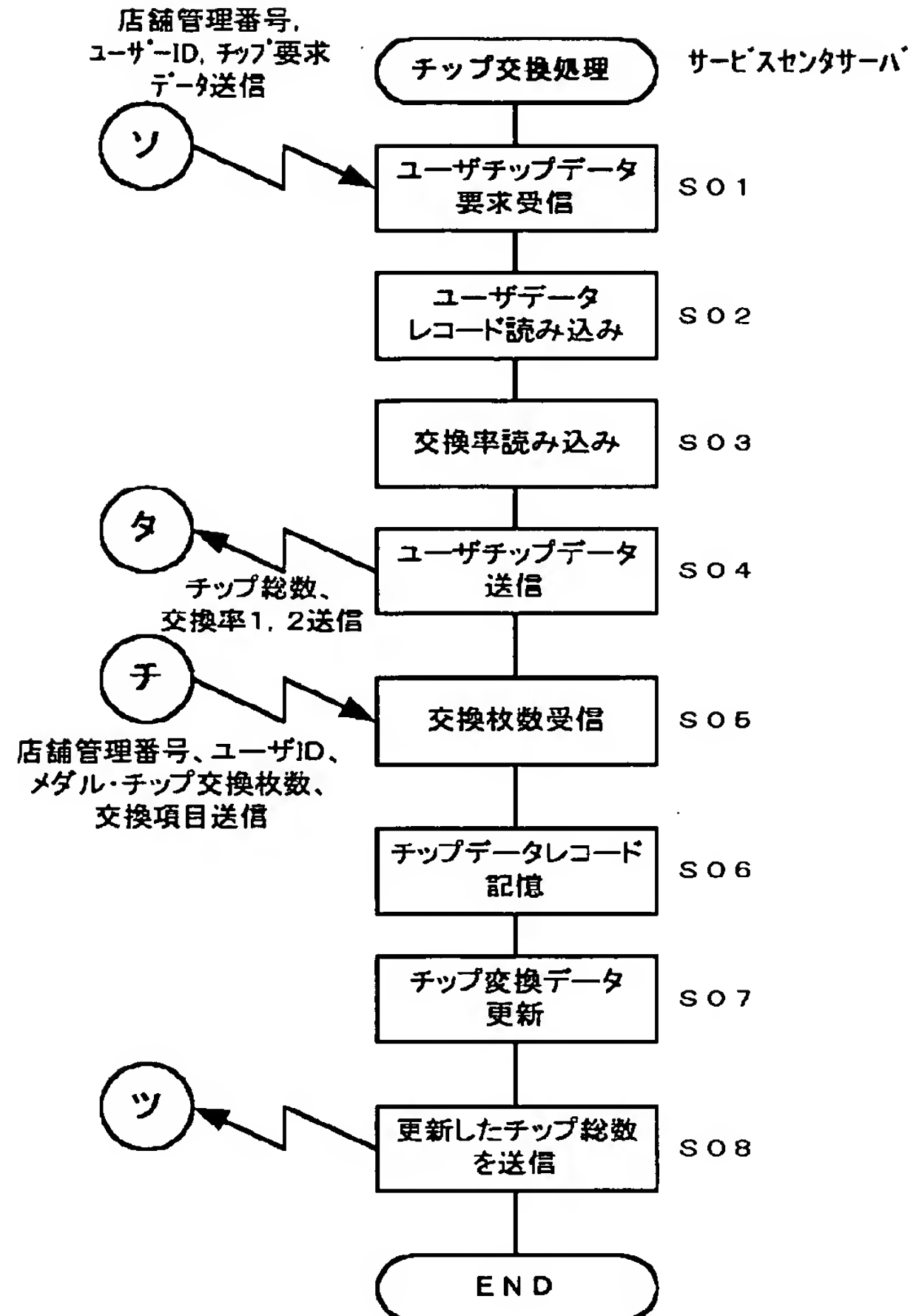
【図12】



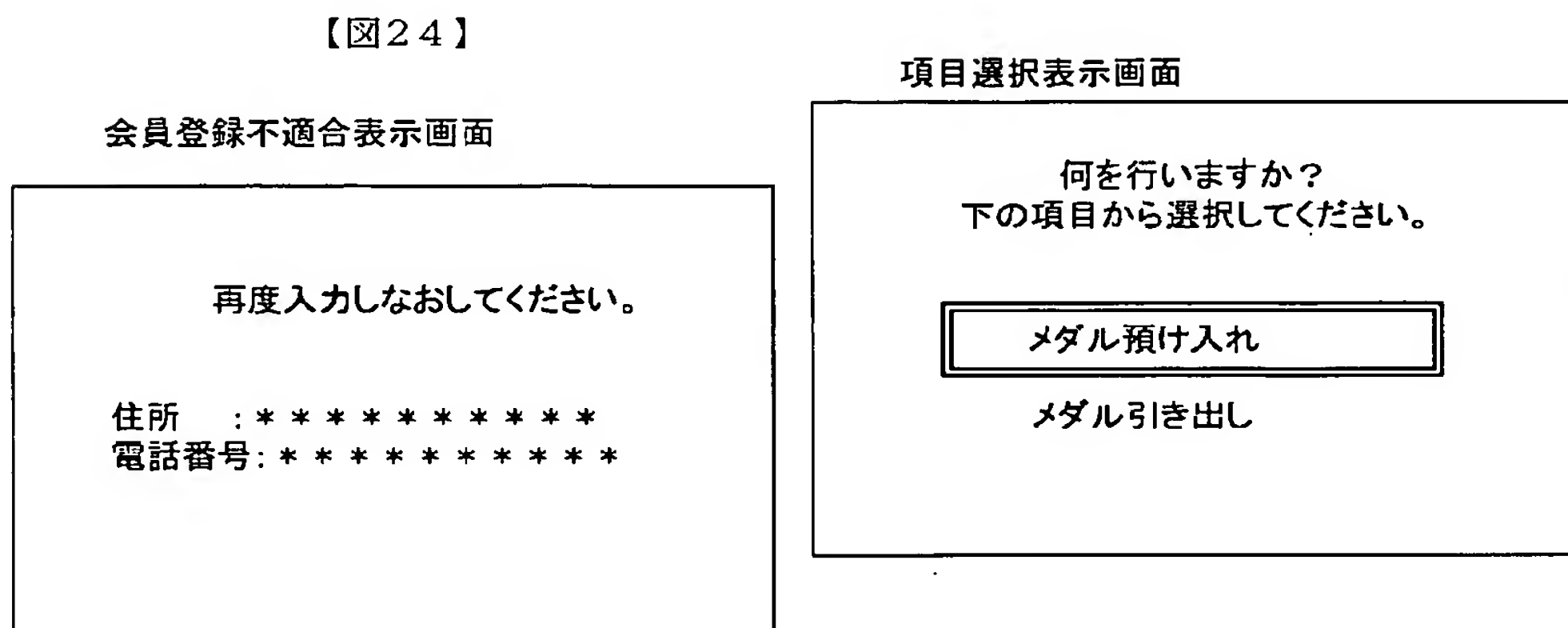
【図13】



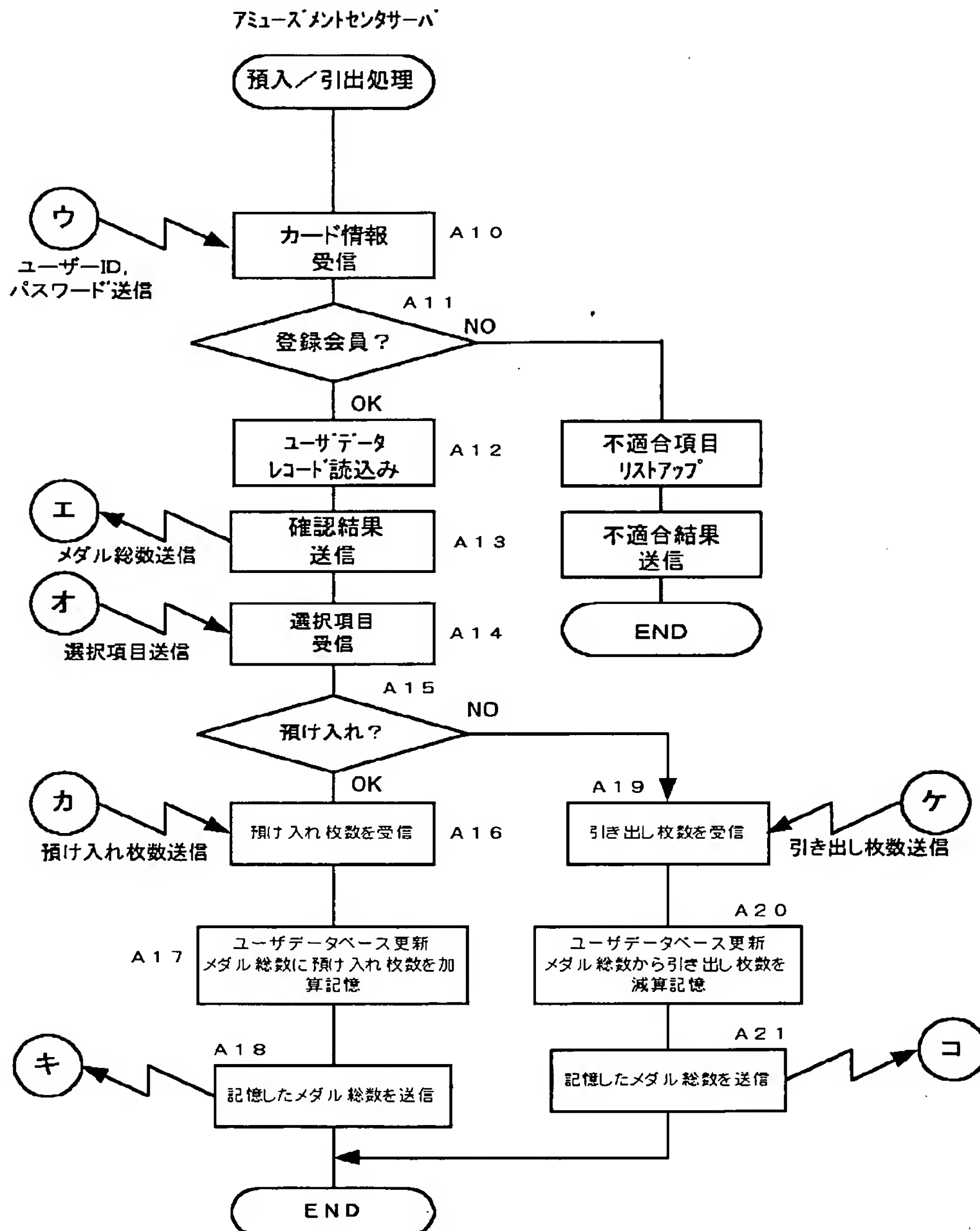
【図17】



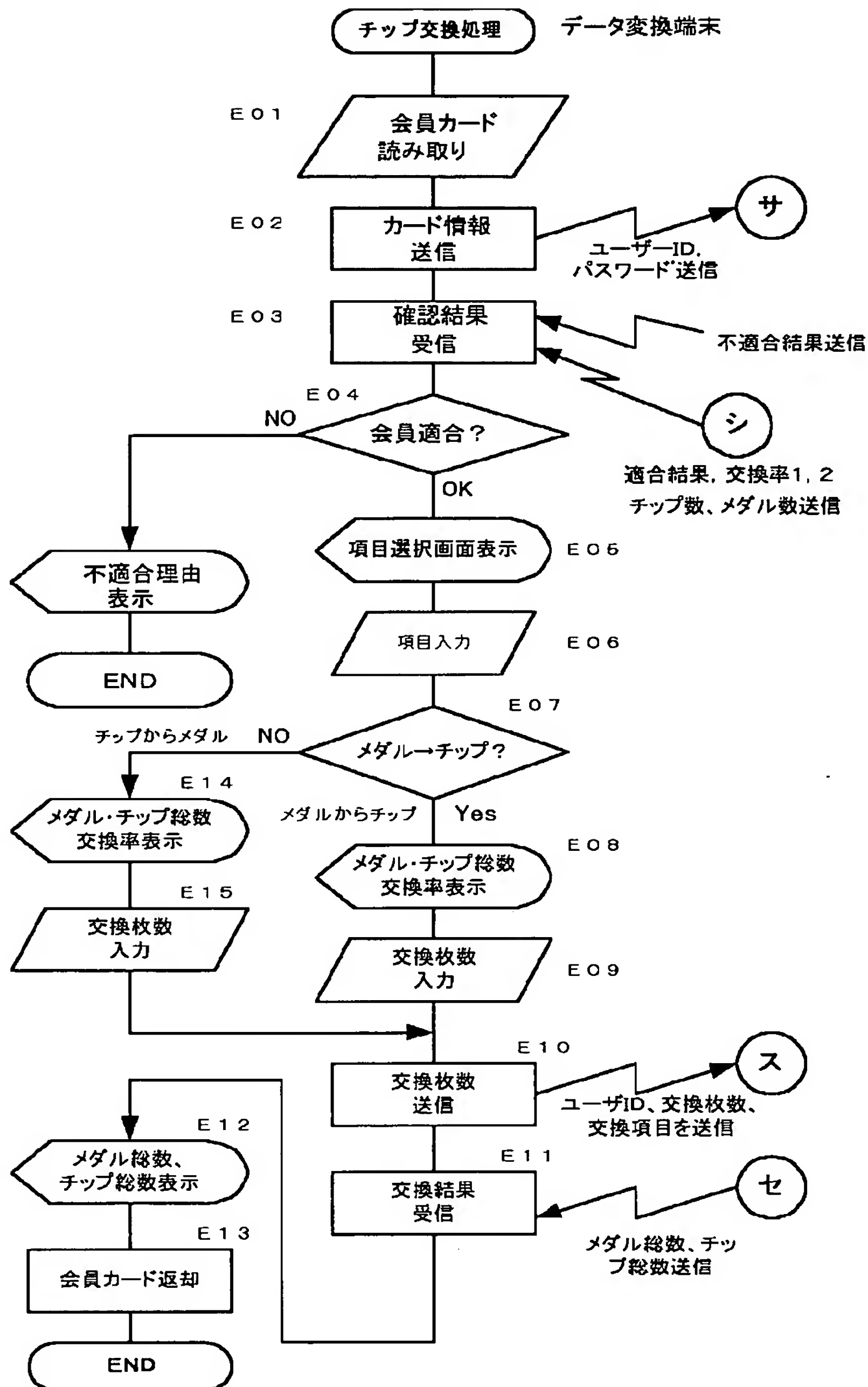
【図25】



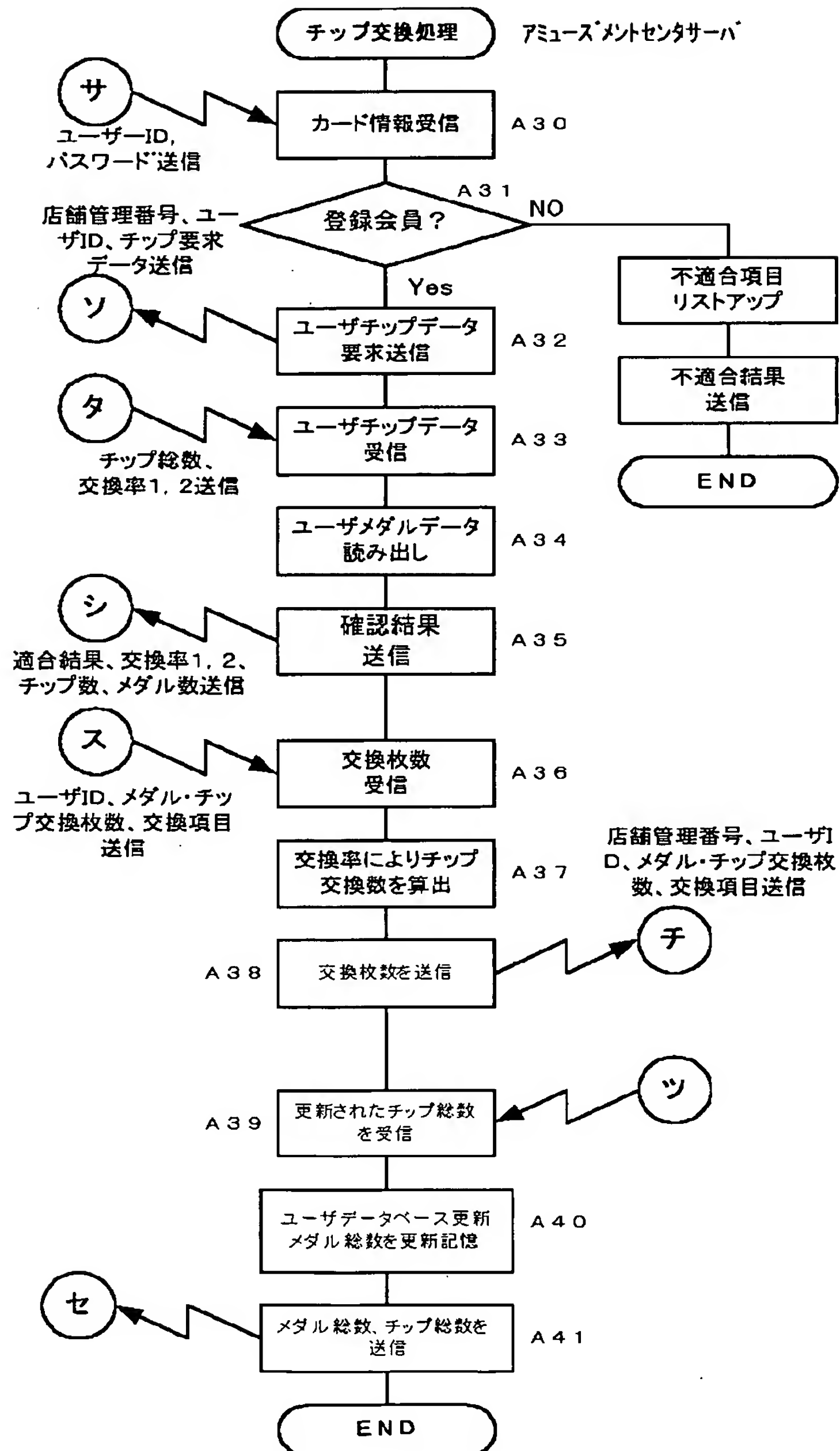
【図14】



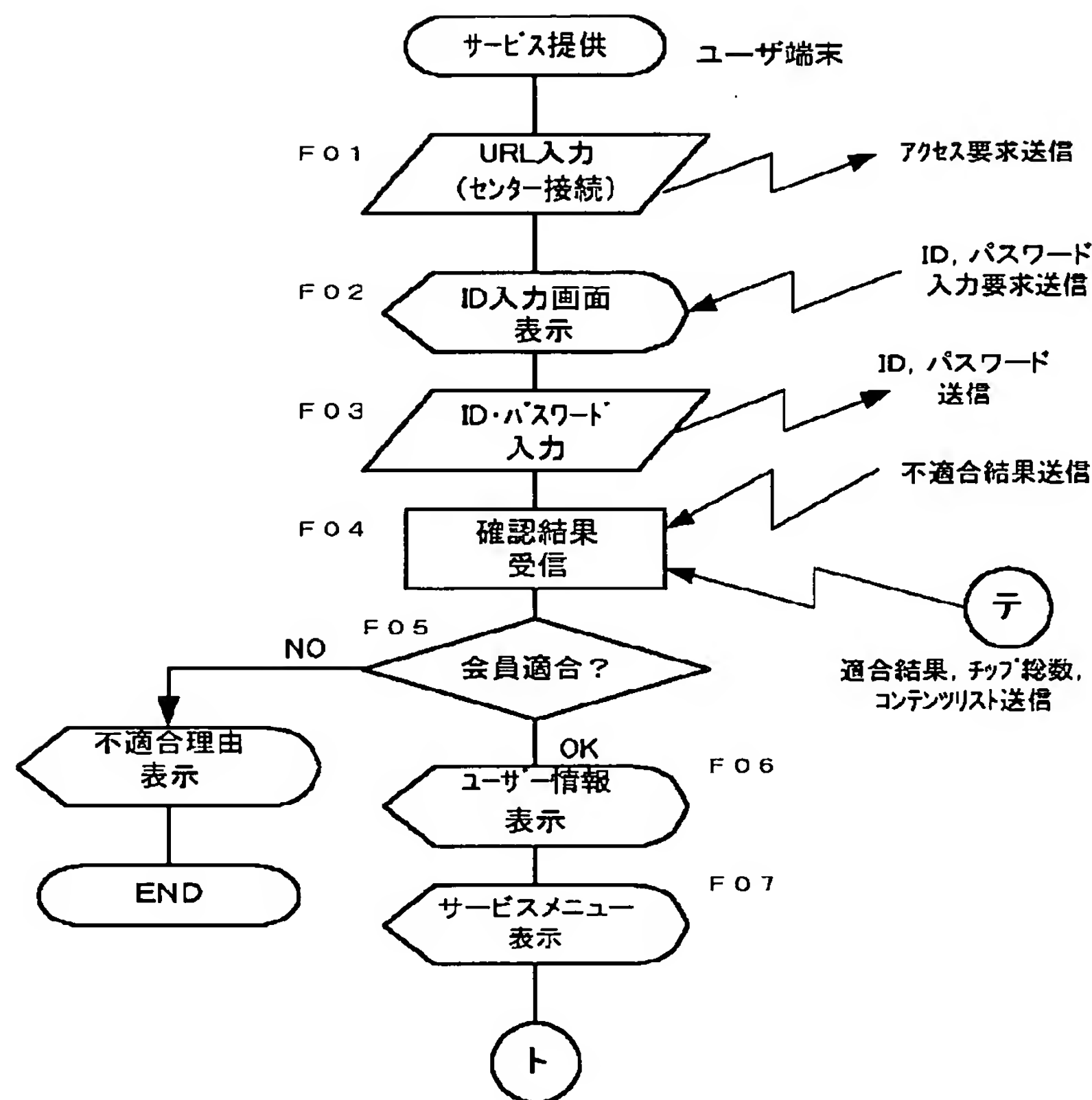
【図15】



【図16】



【図18】



【図26】

預入総枚数表示、カウント枚数入力画面

お客様の預入れ枚数は
30,019枚です。

ただいま投入されたメダルは
2,312枚です。

【図27】

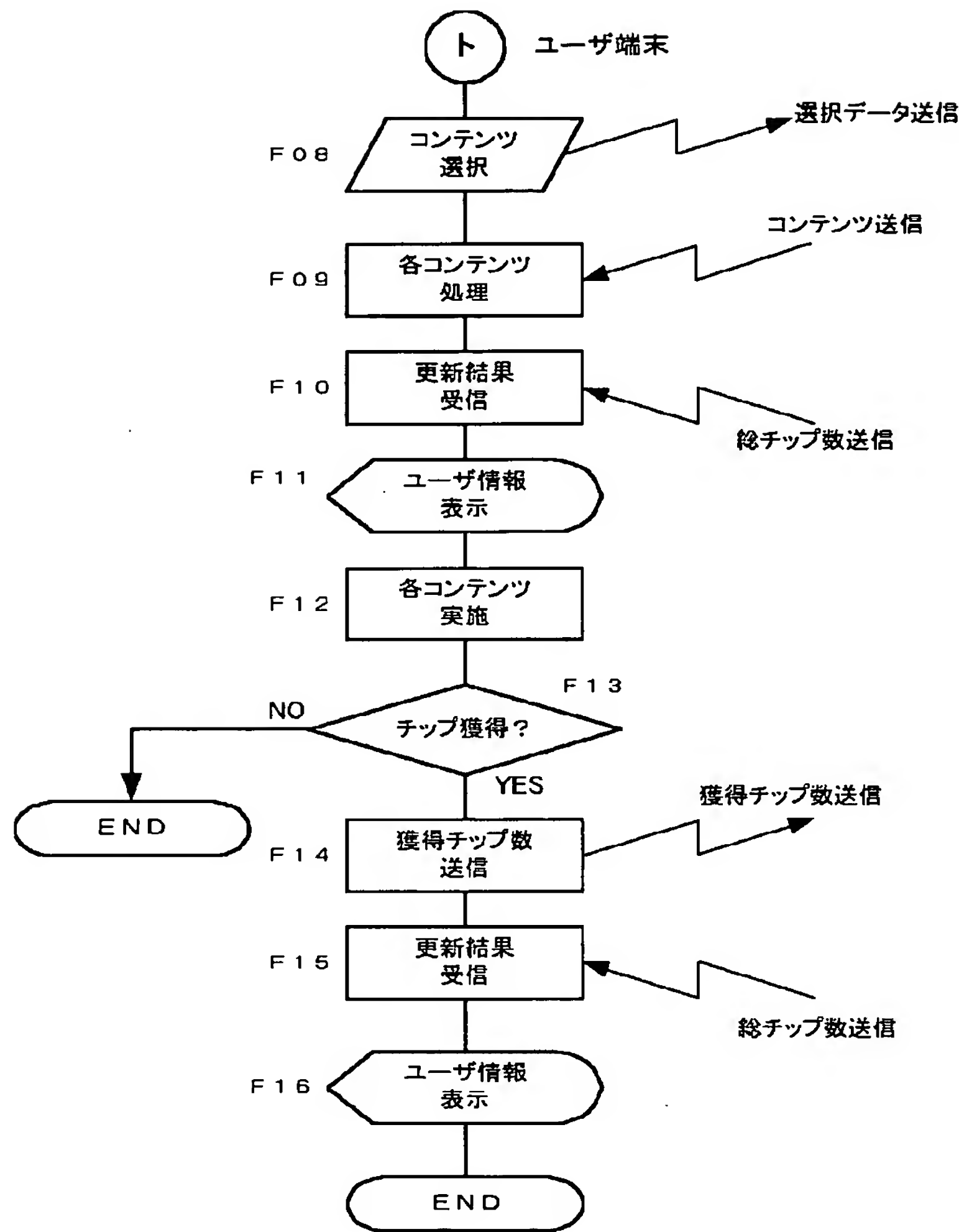
投入、預入総枚数表示確認画面

ただいまの投入枚数と
トータルの預入れ枚数です。

投入枚数 : 2,312

合計預入枚数: 32,331

【図19】



【図28】

預入総枚数表示、引出枚数入力画面

お客様の預入れ枚数は
32,331枚です。

何枚、引き出しますか？

引き出し枚数: 25 ■

【図29】

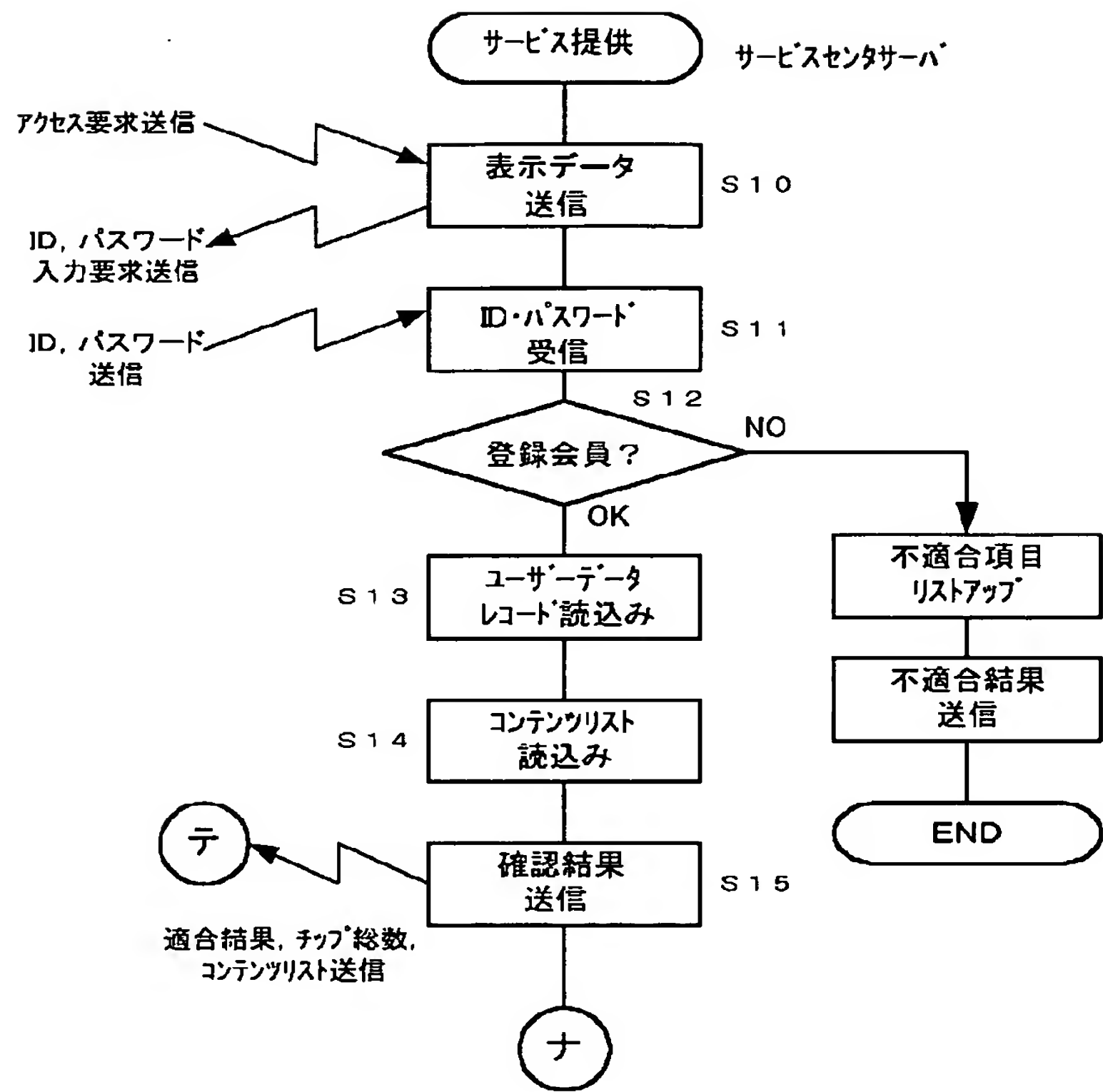
引出、預入総枚数表示確認画面

ただいまの引き出し枚数と
トータルの預入れ枚数です。

引出枚数 :25

合計預入枚数:32,306

【図20】



【図30】

項目選択表示画面

何を行いますか？
下の項目から選択してください。

メダル → チップに交換

チップ → メダルに交換

【図31】

交換枚数、交換率表示画面

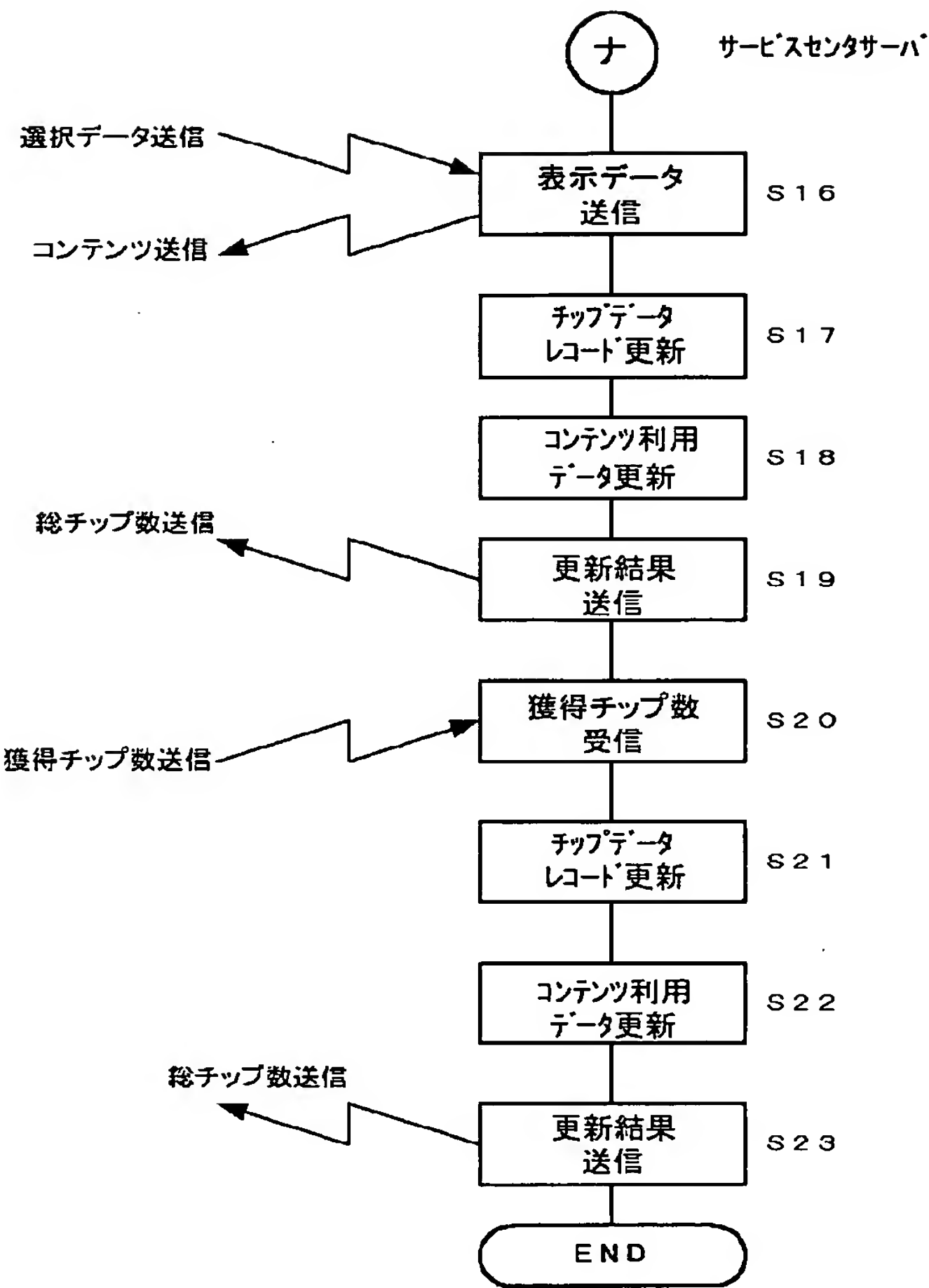
お客様のメダル及びチップ預入れ枚数
メダル: 29,820枚
チップ: 304枚

当店の交換率は以下の通りです。
メダル5枚 → 1チップ

何枚のメダルを交換しますか？

交換枚数: 320 ■

【図21】



【図37】

サービスメニュー表示画面

現在利用できるサービス一覧です。
利用するサービスを選択してください。

サービス名	必要チップ数
パチンコゲーム	300
麻雀ゲーム	300

【図32】

メダル総数及びチップ総数確認画面

ただいまの交換枚数と
合計の預入れ枚数です。

交換枚数 : 320

メダル: 29,500枚
チップ: 368枚

【図33】

交換枚数、交換率表示画面

お客様のメダル及びチップ預入れ枚数
メダル: 29,820枚
チップ: 304枚

当店の交換率は以下の通りです。
1チップ → メダル5枚

何枚のメダルに交換しますか?

交換枚数: 320 ■

【図34】

メダル総数及びチップ総数確認画面

ただいまの交換枚数と
合計の預入れ枚数です。

交換枚数 : 320

メダル: 30,140枚
チップ: 240枚

【図35】

ID入力表示画面

あなたの会員番号と
パスワードを入力してください。

会員番号:

パスワード:

【図36】

ユーザー情報表示画面(サービスセンターアクセス時)

ようこそ、北島様

現在のお客様の預け入れチップ数は
646枚です。

【図38】

ユーザー情報表示画面(コンテンツ利用時)

ありがとうございました。北島様

現在のお客様の預け入れチップ数は
346枚です。

今回のコンテンツにてチップが
300枚使用されました。

【図39】

ユーザー情報表示画面(チップ追加完了時)

ありがとうございました。北島様

現在のお客様の預け入れチップ数は
546枚です。

今回のコンテンツにてチップが
新たに200枚追加されました。

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2003-79932,A (P2003-79932A)

(43) [Date of Publication] March 18, Heisei 15 (2003. 3.18)

(54) [Title of the Invention] Medal operational system

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 9/00 512

G06F 17/60 146

410

ZEC

[FI]

A63F 9/00 512 C

512 Z

G06F 17/60 146 Z

410 A

ZEC

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 4

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 25

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-278493 (P2001-278493)

(22) [Filing Date] September 13, Heisei 13 (2001. 9.13)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000106690

[Name] Sun electronic incorporated company

[Address] 250, Kochino-cho Asahi, Konan-shi, Aichi-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Shimada Tomoki

[Address] 250, Kochino-cho Asahi, Konan-shi, Aichi-ken Inside of Sun electronic

incorporated company

(72) [Inventor(s)]

[Name] Tamada Eiji

[Address] 250, Kochino-cho Asahi, Konan-shi, Aichi-ken Inside of Sun electronic
incorporated company

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100082304

[Patent Attorney]

[Name] Takemoto Matsuji (besides five persons)

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any
damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not
reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

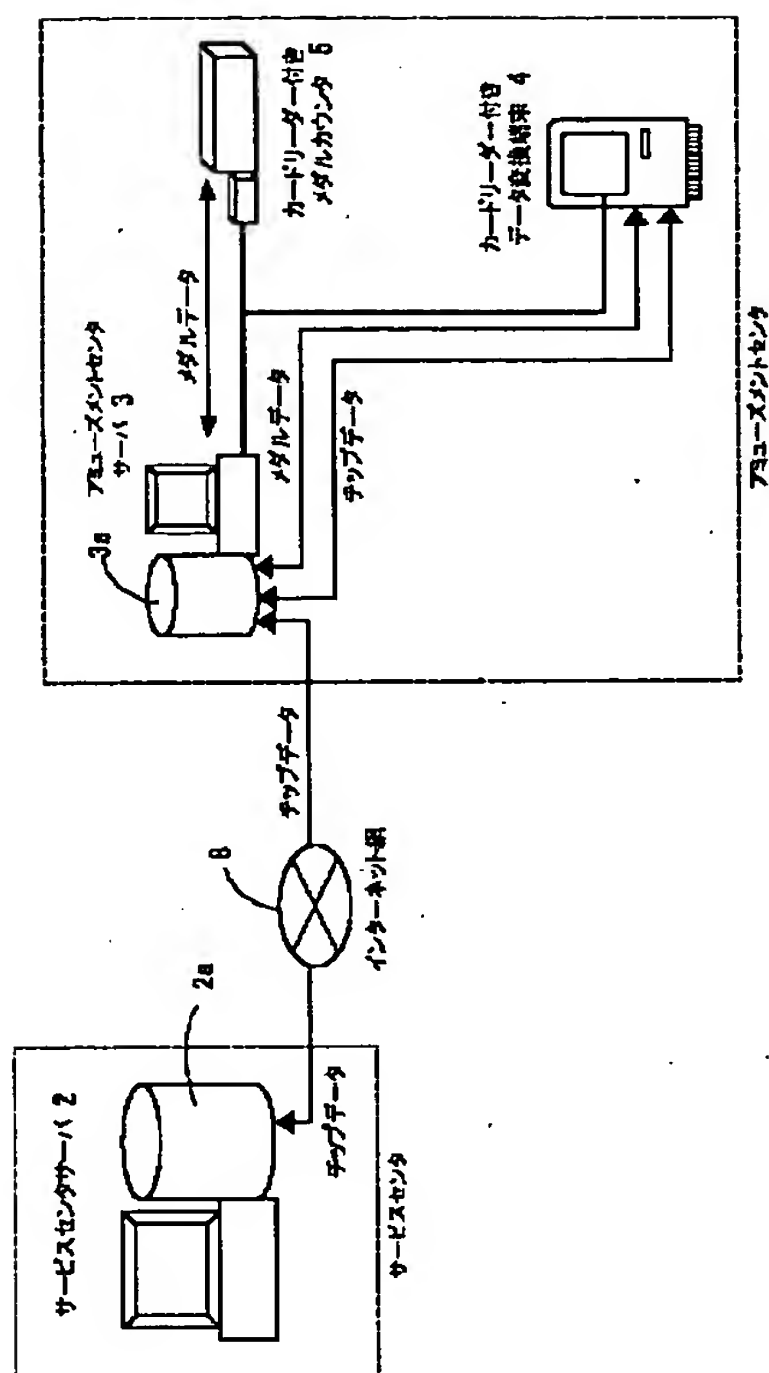
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] Even if you give common value and you gain a medal by
changing into a chip the medal gained in the amusement center in which amusement
center, offer the medal operational system to which the service, the premium, etc.
according to the value can be given by the user.

[Means for Solution] The medal which a user deposits and does by the medal
counter 5 is counted, and the medal data deposited with the data-conversion
terminal 4 are changed into chip data. While the amusement center server 3
memorizes user information and medal data, the chip data changed at the data-
conversion terminal 4 are transmitted to the service center server 2, and the
service center server 2 manages user information and the chip data for every user.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] Each amusement center server installed in each of two or more amusement centers, The service center server of a service center is connected mutually possible [communication]. If it is the medal operational system with which the medal counter and the data-conversion terminal were connected to each aforementioned amusement center server and the aforementioned medal counter counts the medal which a user deposits and is carried out The aforementioned

amusement center server memorizes user information and the deposited medal data. by the operator guidance from the aforementioned data-conversion terminal The aforementioned amusement center server changes into chip data the medal data deposited the account of before. The medal operational system characterized by transmitting the changed chip data to the aforementioned service center server, and the aforementioned service center server managing user information and the chip data for every user.

[Claim 2] The medal operational system according to claim 1 change into medal data the chip data which each aforementioned amusement center server received from the aforementioned service center server by the operator guidance from the aforementioned data-conversion terminal, and carry out that transmit changed chip data to the aforementioned service center server, and the aforementioned service center server manages user information and the chip data for every user while carrying out the addition storage of the changed medal data at medal total data as the feature.

[Claim 3] The medal operational system according to claim 1 or 2 characterized by enabling a user to connect the aforementioned service center server and user-terminal equipment mutually possible [communication], to add acquisition and the changed chip data together in the aforementioned service center server in two or more amusement centers, and to receive service through the aforementioned user-terminal equipment.

[Claim 4] It is the medal operational system according to claim 3 carry out that the chip data which are transmitting the chip gained from the aforementioned user-terminal equipment to the aforementioned service center server when acquisition of a chip of the service which a user's receives through the aforementioned user-terminal equipment is enabled and a chip's is gained by the operation result of the aforementioned service, and are memorized by the aforementioned service center server are updated as the feature.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.*** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] Even if this invention gives common value and gains a medal by changing into a chip the medal gained in the amusement center in which amusement center, it relates to the medal operational system which provides a user with the service, the premium, etc. according to the value.

[0002]

[Description of the Prior Art] Inactivation of video game is very conspicuous and, as for the situation of the present amusement industry, the number of visitors is also decreasing sharply compared with a peak period. Even if this does not go to an amusement center by remarkable improvement in a performance of ** consumer game machine, it can play a very high quality game. ** There are few games original with an amusement center. Which reason can be considered.

[0003] However, it is in it and the medal game machine still holds a certain amount of wait. This means that many deep-rooted regular customers exist, and is considered to be left behind as a commercial scene still more. However, even if it gains a medal in large quantities in an amusement center, a user has few merits, and it is imagined as the first factor which this cannot incorporate to a user. For this reason, a user needs to offer the way of playing which gives the purpose which is going to gain a medal.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Even if the purpose of this invention gives common value and gains a medal by changing into a chip the medal gained in the amusement center in which amusement center, it is to offer the medal operational system to which the service, the premium, etc. according to the value can be given by the user.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order that a medal operational system according to claim 1 may solve the above-mentioned technical problem Each amusement center server installed in each of two or more amusement centers, The service center server of a service center is connected mutually possible [communication]. If a medal counter and a data-conversion terminal are connected to each aforementioned amusement center server and the aforementioned medal counter counts the medal which a user deposits and is carried out The aforementioned amusement center server memorizes user information and the deposited medal data. by the operator guidance from the aforementioned data-conversion terminal The medal data which the aforementioned amusement center server deposited the account of before are changed into chip data, and the changed chip data are transmitted to the aforementioned service center server, and it is characterized by the aforementioned service center server managing user information and the chip

data for every user.

[0006] A medal operational system according to claim 2 is set to a thing according to claim 1. By the operator guidance from the aforementioned data-conversion terminal, the aforementioned amusement center server Change into medal data the chip data received from the aforementioned service center server, and while carrying out the addition storage of the changed medal data at medal total data Changed chip data are transmitted to the aforementioned service center server, and it is characterized by the aforementioned service center server managing user information and the chip data for every user.

[0007] In a thing according to claim 1 or 2, a medal operational system according to claim 3 adds acquisition and the changed chip data together in the aforementioned service center server in two or more amusement centers, and is characterized by enabling a user to receive service.

[0008] The service in which a user receives a medal operational system according to claim 4 through the aforementioned user-terminal equipment in a thing according to claim 3 By transmitting the chip gained from the aforementioned user-terminal equipment to the aforementioned service center server, when acquisition of a chip is enabled and a chip is gained by the operation result of the aforementioned service It is characterized by updating the chip data memorized by the aforementioned service center server.

[0009]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the gestalt of operation of this invention is explained, referring to a drawing. Drawing 1 is the outline block diagram of the operation gestalt of the medal operational system 1. The medal operational system 1 of this operation gestalt is constituted by the service center server 2 installed in the service center, the amusement center server 3 and the data-conversion terminal 4 which were installed for every amusement center (the amusement center A and the amusement center B are illustrated in drawing 1), and the medal counter 5, user-terminal equipment 6, the contents offer server 7 that a contents provider owns, and the communication line 8 which connects these devices mutually possible

[communication], for example, the Internet. Moreover, in drawing 1 , personal computer 6a, consumer game machine 6b, cellular-phone (personal digital assistant) 6c, and set BOX6d are illustrated as user-terminal equipment 6.

[0010] Moreover, drawing 2 is the block diagram showing the data flow between the service center server 2 of a service center, and the amusement center server 3 of an amusement center, the data-conversion terminal 4 and the medal counter 5.

[0011] The service center server 2 consists of personal computers (it has the main part of a personal computer, a display unit, keyboard equipment, a mouse, and a printer). Moreover, the service center server 2 has router (not shown) and user database 2a else [, such as the above-mentioned personal computer,]. The service center server 2 carries out the storage management of the data about a user in user database 2a, manages the user information and the chip data mentioned later from

the amusement center server 3 or user-terminal equipment 6, and updates chip data according to a user's use situation. Moreover, various services are offered to access of the user from the Internet 8 by the homepage.

[0012] The amusement center server 3 consists of personal computers (it has the main part of a personal computer, a display unit, keyboard equipment, a mouse, and a printer), and has router (not shown) and user database 3a else [, such as the above-mentioned personal computer,]. The amusement center server 3 carries out the storage management of the data about a user in user database 3a, and it transmits the chip data changed at user information and the data-conversion terminal 4 to the service center server 2 while it manages the number of medals which user information and the user deposited.

[0013] Although the medal counter 5 is not illustrating, it is equipped with the operation input meanses for the display for data display, and item selection (for example, ten key etc.). The medal counter 5 is a counter which carries out counting of the medal, when depositing or pulling out and carrying out a medal in an amusement center, when depositing and carrying out a medal, counts the number of medals which a user deposits and does, and transmits the data of a user's medal number of sheets to the amusement center server 3. Moreover, when pulling out a medal, the medal data memorized by the amusement center server 3 are received, and the number of medals which a user pulls out and wishes is paid out.

[0014] Although a user is the operating station changed into a medal from exchange or a chip at a chip and is not illustrating the data-conversion terminal 4 from a medal, it is equipped with the operation input meanses for the display for data display, and item selection (for example, ten key etc.). When changing the data-conversion terminal 4 into a chip from a medal, medal data are acquired from user database 3a of the amusement center server 3, and a user transmits the chip data which carried out exchange hope to the service center server 2. Moreover, when changing into a medal from a chip, chip data are acquired from the service center server 2, and a user transmits the medal data which carried out exchange hope to the amusement center server 3.

[0015] Personal computer 6a which a user owns can be used, the homepage of the service center server 2 is accessed using exclusive application or the Internet browser, and user-terminal equipment 6 can receive various services. Moreover, it is possible to be also able to use game machine 6b currently sold to home use as user-terminal equipment 6, to access the homepage of a service center using exclusive application or the Internet browser, and to receive various services.

[0016] Furthermore, it is possible to be also able to use cellular-phone 6c and exclusive set BOX6d as user-terminal equipment 6, to access the homepage of a service center using exclusive contents, and to receive various services.

[0017] From a service center, the contents offer server 7 receives directions of contents offers, such as game software, and transmits contents to the service center server 2. In addition, even if the contents offered are memorized by the

service center server 2, they may be memorized by a contents provider's offer server etc. Moreover, a service center may serve as a contents provider.

[0018] Next, the contents of the user database of each server are explained.

Drawing 3 is drawing showing the contents of user database 2a by which a storage management is carried out to the service center server 2. The storage management of the member registration day of the number of chips and a user which the user ID given for every user, the password given so that it may differ for every user, a user's name, a birth date and sex, a user's contacts (for example, a mail address, an occupation, the telephone number, a zip code, the address, etc.), and a user hold is carried out to user database 2a.

[0019] Drawing 4 is drawing showing the contents of user database 3a by which a storage management is carried out to the amusement center server 3. The storage management of the contents of user database 2a, such as a member registration day of the user ID given for every user, the password given so that it may differ for every user, a user's name, a birth date and sex, a user's contacts (for example, a mail address, an occupation, the telephone number, a zip code, the address, etc.), and a user, common data, and the number of medals that a user holds is carried out to the amusement center server 3.

[0020] Moreover, the storage management of the rate management database of exchange, the chip conversion database, the contents database, the contents use database, and the contents use database classified by customer other than the user database shown in drawing 3 is carried out to the service center server 2.

[0021] Drawing 5 is drawing showing the contents of the rate management database of exchange. The rate management database of exchange is a database for carrying out the storage management of the rate of exchange at the time of changing into a chip from a medal at every store (amusement center), and the rate of exchange at the time of changing into a medal from a chip, and the storage management of the rate 2 of exchange at the time of changing into a medal from the rate 1 of exchange at the time of changing into a chip from the store management number for discriminating a store and a medal and a chip is

[0022] For example, in drawing 5, the store of a store management number "000001" shows that it is five medals with one chip in case it changes into a chip from a medal and changes into a medal from one chip and a chip by five medals, and they are six medals with one chip in case it changes into a chip from a medal and changes into a medal from one chip and a chip by five medals at the store of a store management number "000002."

[0023] Drawing 6 is drawing showing the contents of a chip conversion database. A chip conversion database carries out the storage management of the exchanged number of medals and the exchanged number of chips at the time of exchanging for a medal from a chip, when it changes into a chip from a medal for every store and every member, and the storage management of the number of medals and the number of chips at the time of exchanging for a medal is carried out from the

number of medals at the time of changing into a chip from a store management number, user ID, and a medal, the number of chips, For example, in the 1st data of drawing 6 , the member of user ID "000010" shows the example which exchanged 100 medals for 20 chips and was exchanged for 100 medals from 20 chips at the store of a store management number "000001."

[0024] Drawing 7 is drawing showing the content of a contents database. A contents database is a database which carries out the storage management of the number of chips needed in case the content of contents and service which are offered as service to a user are received, and the storage management of the provider management number and the number of required chips which discriminate the contents number for discriminating contents, a contents name, and a contents provider is carried out. In addition, in the 1st data of drawing 7 , the contents of a contents number "00001" are the "pachinko games" offered by the provider of a provider management number "10506", and in case service is received, it is shown that "300 chips" is required.

[0025] Drawing 8 is drawing showing the content of a contents use database. A contents use database is a database which carries out the storage management of the number of chips which the user gained by the use situation and the contents concerned for every contents. The storage management of the number of payment chips (in a service center, recognized as payment to a user) which is accumulation of the number of use chips (recognized as an income from a user in a service center) which is accumulation of the number of chips paid when the contents number for discriminating contents and a user received service, and the number of chips which the user gained by the contents concerned is carried out to a contents use database.

[0026] Drawing 9 is drawing showing the content of the contents use database classified by customer. The contents use database classified by customer is a database which carries out the storage management of the number of chips which the user gained by the use situation of contents and the contents concerned for every user. The storage management of the number of acquisition chips which are the number of use chips which is the number of chips paid when the user ID for discriminating a user, the contents number which discriminates the contents which the user used, and the contents concerned were used, and the number of chips which the user gained by the contents concerned is carried out to the contents use database classified by customer.

[0027] Each processing of the medal operational system 1 of the operation gestalt constituted as mentioned above is explained. A user needs to do member registration, when depositing and pulling out and carrying out a medal in an amusement center. Drawing 10 is a flow chart which shows the member registration processing which the amusement center server 3 performs, and drawing 11 is the flow chart of the member registration processing which the service center server 2 performs.

[0028] The amusement center server 3 makes a registration required item input while displaying a registration required item input screen as shown in drawing 23 to a user, if member registration processing is started (Step A01). A user inputs items (a user's name, a birth date and sex and a user's contact, for example, a mail address, an occupation, the telephone number, a zip code, address, etc.) required for registration. If the amusement center server 3 distinguishes and (Step A02) conforms [whether the inputted item conforms and], it will give user ID and a password to this user, and will transmit the user information inputted with user ID and the password to the service center server 2 (Step A03).

[0029] On the other hand, it judges whether if user information is sent with user ID and a password from the amusement center server 3, these data can be received (Step S41) and this user can register the service center server 2 as a member based on the received user information (Step S42). In addition, the judgment of whether to be able to register as a member is performed according to check items – whether an input item is effective and whether it is on admission refusal strike. The service center server 2 memorizes user ID, a password, and user information (Step S43), and transmits conformity registration to the amusement center server 3 as a judgment result while it creates the data record of an applicable user as shows user database 2a of the service center server 2 at drawing 3, when it can register as a member (Step S44). On the other hand, when the judgment result by Step S42 is incongruent, an incongruent item is listed (Step S45) and the incongruent result as a judgment result is transmitted to the amusement center server 3 (Step S46).

[0030] The amusement center server 3 After transmission of user ID, a password, and user information, Are supervising whether the registration result is transmitted, if the registration judging result (conformity result) sent from the service center server 2 is received (Step A04), will distinguish [conformity or] whether it is incongruent (Step A05), and if it is the case of conformity While creating the data record of an applicable user as shows user database 3a of the amusement center server 3 at drawing 4 A member card will be published, if user ID, a password, and user information are memorized (Step A06) and member registration is completed (Step A07). Moreover, it makes a registration required item input while it will display an incongruent result as shown in drawing 24, for example and will display a registration required item input screen as again shown in drawing 23 to a user, if the amusement center server 3 is the case that the result of Step A05 is incongruent (Step A01). In addition, if the service center server 2 is the same user (it distinguishes by user ID), it will manage the user information transmitted from two or more amusement center servers 3 as the same record.

[0031] In addition, in the following explanation, although it distinguishes that they are distinction of conformity nonconformance, distinction of being a storage end, distinction of being the registration member, and an effective data, when distinction results are not nonconformance and a storage end, it is not the registration member and it is not an effective data, all are processed as an error. In addition, since the

explanation in the case of being processed as the above-mentioned error does not have the Seki straw in the summary of this invention directly, the illustration and explanation in a flow chart are omitted.

[0032] When a user deposits and does the medal gained in the amusement center, the number of medals deposited and carried out by the medal counter 5 is counted, and it memorizes by the amusement center server 3. Drawing 12 or drawing 13 is the flow chart of the making a deposit / drawer processing which the medal counter 5 performs, and drawing 14 is the flow chart of the making a deposit / drawer processing which the amusement center server 3 performs.

[0033] If it is supervising whether the medal counter 5 has insertion of a member card and a member card is inserted, the medal counter 5 will carry out the screen input of the password while reading the user ID memorized by the member card (Step D01). If a password is inputted by the member from a ten key, the medal counter 5 will transmit user ID and a password to the amusement center server 3 (Step D02), and will supervise whether the authentication result was sent from the amusement center server 3 (Step D03).

[0034] If user ID and a password are sent from the medal counter 5, the amusement center server 3 will receive this (Step A10), will search user database 3a, and will distinguish whether user ID and a password are the registration members (Step A11). In addition, when the user ID and the password which searched user database 3a and were transmitted are not in agreement, it is judged with it not being the registration member. When it judges with the amusement center server 3 being the registration member, the record data of the member concerned are read (Step A12), and a conformity result and the present medal total are transmitted to the medal counter 5 (Step A13).

[0035] If an authentication result is sent from the amusement center server 3, the medal counter 5 will receive a conformity result and a medal total (Step D03), and will distinguish whether an authentication result is member conformity (Step D04). When an authentication result is member conformity, the medal counter 5 displays an item selection screen as shown in drawing 25 on the display of the medal counter 5 (Step D05), and receives the selection input of "a medal deposit" or a "medal drawer" (Step D06).

[0036] If it distinguishes whether the inputted item is "a medal deposit" (Step D07) and "a medal deposit" is inputted by the member from a ten key, the medal counter 5 will transmit "a medal deposit" to the amusement center server 3 (Step D08), and will perform medal count processing (Step D09). After the total of the medal thrown in when the gained medal was thrown into the medal counter 5 counts and the count of a medal is completed The count number-of-sheets display screen as shown in drawing 26 is displayed on the display of the medal counter 5. The deposit number of sheets of the medal by present (for example, 30019 sheets), The number of sheets (for example, 2312 sheets) of the medal counted this time is displayed (Step D10), and the number of sheets (number of sheets of the medal counted this time) of the

medal deposited this time is transmitted to the amusement center server 3 (Step D11).

[0037] This will be received (Step A14) and the amusement center server 3 will distinguish whether the selections which received are "medal deposits", if it is supervising whether selections were transmitted from the medal counter 5 following processing of Step A13 and selections are transmitted from the medal counter 5 (Step A15). The amusement center server 3 progresses to Step A16, when it distinguishes that the selections which received are "medal deposits", and it supervises whether the number of sheets of the medal deposited from the medal counter 5 this time was transmitted. And if the number of sheets of the medal deposited from the medal counter 5 this time is transmitted, this will be received (Step A16), it will deposit in the medal total of the applicable user ID memorized to user database 3a of the amusement center server 3, the addition storage of the number of medals will be carried out (Step A17), and the medal total which carried out addition storage will be transmitted to the medal counter 5 (Step A18).

[0038] If a medal total is transmitted from the amusement center server 3, the medal counter 5 This is received (Step D12). to the display of the medal counter 5 For example, the number of injections and a making a deposit total check screen as shown in drawing 27 are displayed, the number of sheets (for example, 2312 sheets) of the medal thrown in this time and the deposit number of sheets (for example, 32331 sheets) of a total medal are displayed (Step D13), and a member card is returned (Step D14).

[0039] When a user pulls out and does the medal deposited in the amusement center, from the medal data memorized by the amusement center server 3 by the medal counter 5, the required number of medals is set up and a drawer is performed.

[0040] At Step D06 of drawing 12, if the item as which the medal counter 5 was inputted when the selection input of the "medal drawer" was done by the member from the ten key is not "a medal deposit", it will distinguish (Step D07), and a "medal drawer" is transmitted to the amusement center server 3 (Step D15).

Subsequently, the medal counter 5 displays a deposit total and a drawer number-of-sheets input screen as shown in drawing 28 on the display of the medal counter 5, displays the purport which inputs the deposit number of sheets (for example, 32331 sheets) of the medal by present, and the number of sheets of the medal pulled out this time (Step D16), and receives the input of drawer number of sheets (Step D17).

A member pulls out with a ten key and inputs number of sheets (for example, 25 sheets). If drawer number of sheets is inputted, the medal counter 5 will be pulled out to the amusement center server 3, will transmit number of sheets (Step D18), and will supervise whether the storage result was sent from the amusement center server 3 (Step D19).

[0041] This will be received (Step A14) and the amusement center server 3 will distinguish whether the selections which received are "medal deposits", if it is supervising whether selections were transmitted from the medal counter 5 and

selections are transmitted from the medal counter 5 (Step A15). In this case, since the selections which received are "medal drawers", the amusement center server 3 will be distinguished if the selections which received are not "medal deposits", it progresses to Step A19, and supervises whether the number of sheets of the medal pulled out from the medal counter 5 this time was transmitted. And if the number of sheets of the medal pulled out from the medal counter 5 this time is transmitted, this is received (Step A19), the subtraction storage of the number of medals pulled out from the medal total of the applicable user ID memorized to user database 3a of the amusement center server 3 will be carried out (Step A20), and the medal total which carried out subtraction storage will be transmitted to the medal counter 5 (Step A21).

[0042] If the medal total which carried out subtraction storage from the amusement center server 3 is transmitted, the medal counter 5 After receiving this (Step D19), paying out the medal of drawer number of sheets (Step D20) and completing expenditure of a medal A drawer and a making a deposit total check screen as shown in drawing 29 are displayed on the display of the medal counter 5. The number of sheets (for example, 25 sheets) of the medal pulled out this time and the deposit number of sheets (for example, 32306 sheets) of a total medal are displayed (Step D21), and a member card is returned (Step D22).

[0043] In order to use the various services currently provided with the medal which the user deposited in the service center, it is convertible for a chip from a medal. Since an item selection screen is displayed by inserting a member card in the data-conversion terminal 4 currently installed in the amusement center, and inputting a personal identification number, a user chooses "exchanging for a medal -> chip." Next, since a present medal total and the present rate of exchange are displayed, by inputting the number of medals to change, the exchange work to a chip is completed and the total number of medals and the total number of chips are displayed. In addition, if a member card is inserted in the data-conversion terminal 4 and a personal identification number is inputted, user ID and a password will be transmitted to an amusement center server.

[0044] Drawing 15 is the flow chart of the chip message exchange which the data-conversion terminal 4 performs, drawing 16 is the flow chart of the chip message exchange which the amusement center server 3 performs, and drawing 17 is the flow chart of the chip message exchange which the service center server 2 performs. In addition, since the point of using a personal identification number for user authentication is common knowledge technology, it is not explained.

[0045] If it is supervising whether the data-conversion terminal 4 has insertion of a member card and a member card is inserted, while reading the user ID memorized by the member card, the screen input of the password is carried out (Step E01). If a password is inputted by the member from a ten key, the data-conversion terminal 4 will transmit user ID and a password to the amusement center server 3 (Step E02), and will supervise whether the authentication result was sent from the amusement

center server 3 (Step E03).

[0046] If user ID and a password are sent from the data-conversion terminal 4, the amusement center server 3 will receive this (Step A30), will search user database 3a, and will distinguish whether user ID and a password are the registration members (Step A31). In addition, when the user ID and the password which searched user database 3a and were transmitted are not in agreement, it is judged with it not being the registration member. When it judges with the amusement center server 3 being the registration member, the record data of the member concerned are read and the store management number of self, user ID, and chip demand data are transmitted to the service center server 2 (Step A32).

[0047] If a store management number, user ID, and chip demand data are sent from the amusement center server 3, the service center server 2 receives this (Step S01), it will search user database 2a, will read the record data of the member concerned, will acquire the rates 1 and 2 of exchange of an applicable store from the corresponding chip total of user ID and the rate management database of exchange, and will transmit to the amusement center server 3 (Step S02 - Step S04).

[0048] If a user's chip total and rates 1 and 2 of exchange are sent from the service center server 2, the amusement center server 3 will receive this (Step A33), will read the medal total of applicable user ID from user database 3a (Step A34), and will transmit the chip total and the rates 1 and 2 of exchange which were received from the service center server with the conformity result and the medal total to the data-conversion terminal 4 (Step A35).

[0049] If a conformity result, a medal total, a chip total, and the rates 1 and 2 of exchange are sent from the amusement center server 3, the data-conversion terminal 4 will receive these (Step E03), and will distinguish whether an authentication result is conformity (Step E04). When a member authentication result is conformity, the data-conversion terminal 4 displays an item selection screen as shown in drawing 30 on the display (Step E05), and receives the selection input of "exchanging for a medal → chip", and either of "exchanging for a chip → medal" (Step E06). A member chooses "exchanging for a medal → chip."

[0050] The data-conversion terminal 4 will display the screen of a medal total as shown in drawing 31, for example, a chip total, the rate 1 of exchange, and a medal exchange number-of-sheets input, if it distinguishes whether the inputted item is "exchanging for a medal → chip" (Step E07) and "exchanging for a medal → chip" is inputted by the member from a ten key (Step E08), and it receives the input of exchange number of sheets (Step E09). For example, 29820 sheets and a chip presuppose [a medal / 304 sheets and the rate of exchange] on a screen that it is one chip by five medals.

[0051] Next, if a member inputs the medal number of sheets which carries out conversion hope, the data-conversion terminal 4 will transmit user ID, exchange number of sheets, and an exchange item (it exchanges for a chip from a medal) to the amusement center server 3 (Step E10). For example, 320 sheets should be

inputted as exchange number of sheets.

[0052] If user ID, exchange number of sheets, and an exchange item (it exchanges for a chip from a medal) are sent from the data-conversion terminal 4, the amusement center server 3 Receive these (Step A36) and the number of chip exchange is computed with the number of exchange medals and the rate 1 of exchange which were received (Step A37). A store management number, user ID, the number of medal exchange, the number of chip exchange, and an exchange item (it exchanges for a chip from a medal) are transmitted to the service center server 2 (Step A38). In the case of an above-mentioned example, since exchange number of sheets is 320 medals, it will be changed into 64 chips.

[0053] If a store management number, user ID, the number of medal exchange, the number of chip exchange, and an exchange item (it exchanges for a chip from a medal) are sent from the amusement center server 3, the service center server 2 Receive these (Step S05) and the addition storage of the number of chip exchange is carried out at the chip total of user database 2a (in an above-mentioned example, the addition storage of the 64 chip exchange numbers is carried out at a chip total). Furthermore, the addition storage of the number of medal exchange is carried out at the store where a chip exchange database (refer to drawing 6) corresponds, and the number of medals of chip exchange of user ID (rate 1 of exchange). The addition storage of the number of chip exchange is carried out at the number of chips (in an above-mentioned example). The chip total by which the addition storage of 320 medal exchange numbers and the 64 chip exchange numbers is carried out, respectively (Step S06 – Step S07) and which applicable user ID updated is transmitted to the amusement center server 3 (Step S08).

[0054] If a chip total is sent from the service center server 2, the amusement center server 3 receives this (Step A39), from the medal total of the applicable user ID of user database 3a, will carry out the subtraction storage of the number of medal exchange (in an above-mentioned example, the subtraction storage of the 320 medal exchange numbers is carried out) (Step A40), and will transmit the chip total and medal total of applicable user ID to the data-conversion terminal 4 (Step A41).

[0055] If a chip total and a medal total are sent from the amusement center server 3, the data-conversion terminal 4 will display exchange number of sheets, the chip total which received, and a medal total on a medal total and a chip total check screen as received this (Step E11), for example, shown in drawing 32 (Step E12), and will return a member card (Step E13).

[0056] Moreover, a user can exchange from the changed chip to a medal again. Since an item selection screen is displayed by inserting a member card in the data-conversion terminal 4 currently installed in the amusement center, and inputting a personal identification number, a user chooses "exchanging for a chip → medal." Next, since a present chip total and the present rate of exchange are displayed, by inputting the number of medals to change, the exchange work to a chip is completed and the total number of medals and the total number of chips are displayed. In

addition, if a member card is inserted in the data-conversion terminal 4 and a personal identification number is inputted, user ID and a password will be transmitted to the amusement center server 3.

[0057] If it is supervising whether the data-conversion terminal 4 has insertion of a member card and a member card is inserted, the user ID and the password which are memorized by the member card will be read (Step E01), user ID and a password will be transmitted to the amusement center server 3 (Step E02), and it will supervise whether the authentication result was sent from the amusement center server 3 (Step E03).

[0058] If user ID and a password are sent from the data-conversion terminal 4, the amusement center server 3 will receive this (Step A30), will search user database 3a, and will distinguish whether user ID and a password are the registration members (Step A31). In addition, when the user ID and the password which searched user database 3a and were transmitted are not in agreement, it is judged with it not being the registration member. When it judges with the amusement center server 3 being the registration member, the record data of the member concerned are read and the store management number of self, user ID, and chip demand data are transmitted to the service center server 2 (Step A32).

[0059] If a store management number, user ID, and chip demand data are sent from the amusement center server 3, the service center server 2 receives this (Step S01), it will search user database 2a, will read the record data of the member concerned, will acquire the rates 1 and 2 of exchange of an applicable store from the corresponding chip total of user ID and the rate management database of exchange, and will transmit to the amusement center server 3 (Step S02 – Step S04).

[0060] If a user's chip total and rates 1 and 2 of exchange are sent from the service center server 2, the amusement center server 3 will receive this (Step A33), will read the medal total of applicable user ID from user database 3a (Step A34), and will transmit the chip total and the rates 1 and 2 of exchange which were received from the service center server with the conformity result and the medal total to the data-conversion terminal 4 (Step A35).

[0061] If a conformity result, a medal total, a chip total, and the rates 1 and 2 of exchange are sent from the amusement center server 3, the data-conversion terminal 4 will receive these (Step E03), and will distinguish whether an authentication result is conformity (Step E04). When a member authentication result is conformity, the data-conversion terminal 4 displays an item selection screen as shown in drawing 30 on the display (Step E05), and receives the selection input of "exchanging for a medal → chip", and either of "exchanging for a chip → medal" (Step E06). A member chooses "exchanging for a chip → medal."

[0062] If it distinguishes (Step E07) and "exchanging for a chip → medal" is inputted by the member from a ten key, the data-conversion terminal 4 whether the inputted item is "exchanging for a medal → chip" The screen of a medal total as distinguished Step E07 from a false, and progressed to Step E14, for example, shown

in drawing 33 , a chip total, the rate 2 of exchange, and a medal exchange number-of-sheets input is displayed (Step E14), and the input of exchange number of sheets is received (Step E15). For example, 29820 sheets and a chip presuppose [a medal / 304 sheets and the rate of exchange] on a screen that they are five medals with one chip.

[0063] Next, if a user inputs the medal number of sheets which carries out conversion hope, the data-conversion terminal 4 will transmit user ID, exchange number of sheets, and an exchange item (it exchanges for a medal from a chip) to the amusement center server 3. For example, 320 sheets should be inputted as exchange number of sheets.

[0064] If user ID, exchange number of sheets, and an exchange item (it exchanges for a chip from a medal) are sent from the data-conversion terminal 4, the amusement center server 3 Receive these (Step A36) and the number of chip exchange is computed with the number of exchange medals and the rate 2 of exchange which were received (Step A37). A store management number, user ID, the number of medal exchange, the number of chip exchange, and an exchange item (it exchanges for a medal from a chip) are transmitted to the service center server 2 (Step A38). In the case of an above-mentioned example, since exchange number of sheets is 320 medals, 64 chips will be changed into 320 medals.

[0065] If a store management number, user ID, the number of medal exchange, the number of chip exchange, and an exchange item (it exchanges for a medal from a chip) are sent from the amusement center server 3, the service center server 2 Receive these (Step S05) and the subtraction storage of the number of chip exchange is carried out from the chip total of user database 2a (in an above-mentioned example, the subtraction storage of the 64 chip exchange numbers is carried out from a chip total). Furthermore, the addition storage of the number of medal exchange is carried out at the store where a chip exchange database corresponds, and the number of medals of medal exchange of user ID (rate 2 of exchange). The addition storage of the number of chip exchange is carried out (in an above-mentioned example, the addition storage of 320 medal exchange numbers and the 64 chip exchange numbers is carried out, respectively), and the chip total of applicable user ID is transmitted to the number of chips at the amusement center server 3 (Step S08).

[0066] If a chip total is sent from the service center server 2, the amusement center server 3 receives this (Step A39), will carry out the addition storage of the number of medal exchange (in an above-mentioned example, the addition storage of the 320 medal exchange numbers is carried out) (Step A40), and will transmit the chip total and medal total of applicable user ID to the data-conversion terminal 4 at the medal total of the applicable user ID of user database 3a (Step A41).

[0067] If a chip total and a medal total are sent from the amusement center server 3, the data-conversion terminal 4 will display exchange number of sheets, the chip total which received, and a medal total on a medal total and a chip total check

screen as received this (Step E11), for example, shown in drawing 34 (Step E12), and will return a member card (Step E13).

[0068] Next, offer of service is explained. When a user is going to receive service, it connects with a service center using the communication line of Internet 8 grade using user-terminal equipment (only henceforth a user terminal) 6 (refer to drawing 1).

[0069] Drawing 18 or drawing 19 is the flow chart of the service provision processing in a user terminal 6, and drawing 20 or drawing 21 is the flow chart of the service provision processing which the service center server 2 performs. When a user is going to receive service, it connects with the service center server 2 by inputting URL from a user terminal 6 using the communication line of Internet 8 grade (Step F01).

[0070] From the access demand from a user terminal 6, the service center server 2 displays an ID input screen like drawing 35 on a user terminal 6, and requires the input of user-identification information (user ID, password) (Step S10). A user performs the input of user ID and a password by the user terminal 6 (Step F02 - Step F03). The service center server 2 searches user database 2a, and attests whether the user concerned is the member while it receives the user ID and the password which were transmitted from the user terminal 6 (Step S11 - Step S12). In addition, the service center server 2 attests a user from the user-identification information inputted at the time of user-terminal connection, and when it is judged that it is not a user, it notifies that to a user terminal.

[0071] Access only of the user who received authentication is attained at a homepage. the service center server 2 The chip total of applicable user ID is acquired from user database 2a. The contents and required chip data which can be offered from a contents database (refer to drawing 7) are acquired. The list of the required numbers of chips is displayed as user information (as shown in drawing 36 , they are a user's name and a chip total), and the content of service which can be offered on a homepage (Step S13 - Step S15 and Step F04 - Step F07).

[0072] Drawing 37 is drawing showing one mode of the service menu screen displayed on the display screen of a user terminal 6. A game is offered as service. When two, a pachinko game and a mah-jongg game, can be used and it uses a pachinko game, a chip 300 is required, and when using a mah-jongg game, a chip 300 is required of the example shown in drawing 37 .

[0073] A user chooses the service items (download of game software etc.) for which it wishes from a service item list. From a user terminal 6, select data is transmitted to the service center server 2 (Step F08), it responds, and the service center server 2 provides a user terminal 6 with the contents corresponding to the select data (Step F09 (Step S16)). In addition, with reference to the chip total of the applicable user ID of a service center server, it judges whether service provision is possible, and a service ***** case, when it cannot provide, that is notified to a user terminal.

[0074] The service center server 2 subtracts the number of chips required for the

selected service item from the chip total of the applicable user ID of user database 2a, and memorizes it (Step S17), and addition storage is carried out at the number of chips of the contents number to which a contents use database (refer to drawing 8) and the contents use database classified by customer (refer to drawing 9) correspond, respectively (Step S18). And the service center server 2 transmits a user information-display screen as shown in drawing 38 , and a chip total as opposed to a user terminal 6 (Step S19). When a user information-display screen and a chip total are received (Step F10), a user terminal 6 displays a chip total and the used number of chips in a user information-display screen (Step F11), and makes a user check the present number of chips.

[0075] The service offered by the contents provider carries out to the ability also of the service items (for example, game software like a pachinko game or a mah-jongg game etc.) which have the game function in which a chip can be gained, by the result (result to which the user carried out the game) which the user carried out to be offered. Furthermore, it can transmit to a service center and the chip gained by the operation result can carry out additional addition of the chip data gained to the chip data which a service center server manages.

[0076] When a chip is gained as a result of the user's service (Step F12 - Step F13), the number of acquisition chips is transmitted to the service center server 2 (Step F14). When, as for the service center server 2, the number of acquisition chips is sent from a user terminal 6, If the number of acquisition chips is received (Step S20), the addition storage of the number of acquisition chips will be carried out at the chip total of the applicable user ID of user database 2a (Step S21). The addition storage of the number of acquisition chips is carried out at the number of acquisition chips of the contents number to which the number of payment chips of the contents number to which a contents use database corresponds, and the contents use database classified by customer correspond, respectively (Step S22).

[0077] And the service center server 2 transmits a user information-display screen as shown in drawing 39 , and the chip total which carried out addition storage as opposed to a user terminal 6 (Step S23). When a user information-display screen and a chip total are received (Step F15), a user terminal 6 displays a chip total and the added number of chips in a user information-display screen (Step F16), and makes a user check the present chip total.

[0078] Next, the calculation of a claim and the payment amount of money which the service center server 2 performs is explained. Drawing 22 is the flow chart of the amount-of-money calculation processing which the service center server 2 performs. The service center server 2 computes the claim amount of money according to each store from the medal memorized by the chip conversion database (refer to drawing 6) periodically (for example, Japanese annual [degree ****, monthly, annual, etc.]) by the conversion number of sheets (the number of chip exchange) of a chip, and the conversion number of sheets (the number of medal conversion) from a chip to a medal (Step S30).

[0079] For example, when the 1st data of drawing 6 explain, there is 20 conversion number of sheets (the number of chip exchange) of a medal to a chip about the store of a store management number "000001", and there is 100 conversion number of sheets (the number of medal conversion) from a chip to a medal. The service center server 2 computes the sum total of the number of chip exchange, and the sum total of the number of medal conversion about all the data of the store management number "000001" memorized by the chip conversion database. And the service center server 2 asks for the commission (for example, ten percent of the number of sum total chip conversion) to the number of sum total chip conversion, and the commission (for example, 5 minutes of the number of sum total medal conversion) to the number of sum total medal conversion. The commission to the number of sum total chip conversion is a charge which a store (store of a store management number "000001" in this case) pays to a center, and the commission to the number of sum total medal conversion is a charge which a center pays to a store (store of a store management number "000001" in this case). Therefore, the claim amount of money to a store becomes $\text{claim amount-of-money} = (\text{commission to number of store sum total chip conversion}) - (\text{commission to the number of store sum total medal conversion})$.

[0080] To a degree The service center server 2 computes the payment amount of money according to contents provider with a contents use database (refer to drawing 8) periodically. For example, if the 1st data of drawing 8 explain, the number of use chips of the contents of a contents number "00001" will be 900, and the payment amount of money will become a part for the payment to 900 use chips (for example, X yen per one chip). If the contents database of drawing 7 is referred to, since the provider of a contents number "00001" is a provider of a provider management number "10506", the payment amount of money to the provider of a provider management number "10506" will become a part for the payment to 900 use chips about the contents of a contents number "00001." And the computed claim amount of money classified by store and the payment amount of money classified by contents provider are printed in document form (Step S32).

[0081] As mentioned above, although the operation gestalt of the medal operational system 1 of this invention was explained In the operation gestalt mentioned above, the rates 1 and 2 of exchange are not managed by the amusement center server 3 of each store in the exchange to the chip from a medal, and the exchange to a medal from a chip. Since the rate of exchange was transmitted to the amusement center server 3 of each store when all were managed in the service center server 2 and there was a demand of the exchange to a medal from the exchange or the chip to the chip from a medal It can prevent that an amusement center changes the rate of exchange freely.

[0082] Moreover, if it is the user by whom member registration is done in the service center and a user will exchange for a chip the medal gained in the amusement center A, since the exchanged chip is managed in the service center and it can

exchange for a medal from a chip again in another amusement center B, the medal gained in the amusement center A can be used in another amusement center B.

[0083] Furthermore, since total management of the chip which exchanged the medal for the chip in the amusement center A, could exchange the medal for the chip and were exchanged at both stores also in another amusement center B is carried out in the service center when a user gains a medal and gains a medal also in another amusement center B in an amusement center A, the medal gained at a different store can be set.

[0084] The service (for example, game) which a service center offers using the chip with which the user is managed in the service center can be received, and if a chip is newly gained when a user carries out the service, additional total management of the gained chip can be carried out in the service center. Moreover, the content of the service with which a service center provides a user according to a chip total is not restricted to a game, and you may make it give a user various services or a premium according to a chip total.

[0085]

[Effect of the Invention] If a medal counter counts the medal which a user deposits and is carried out according to composition according to claim 1 An amusement center server memorizes user information and the deposited medal data. by the operator guidance from a data-conversion terminal An amusement center server changes the deposited medal data into chip data. Since the changed chip data are transmitted to a service center server and a service center server manages user information and the chip data for every user Even if it is the case where gave common value and a medal is gained by changing into chip data the medal gained in the amusement center in two or more amusement centers The gained medal can be changed into chip data and it can manage as chip data in a service center.

[0086] According to composition according to claim 2, each amusement center server by the operator guidance from a data-conversion terminal Change into medal data the chip data received from the service center server, and while carrying out the addition storage of the changed medal data at medal total data Since changed chip data are transmitted to a service center server and a service center server manages user information and the chip data for every user If a user exchanges for chip data the medal gained in the amusement center, exchanged chip data will be managed in the service center, and it will set to an amusement center other than the aforementioned amusement center. Since it is exchangeable for a medal from chip data again, the medal gained in two or more amusement centers can be used in two or more amusement centers in common.

[0087] According to composition according to claim 3, a service center server and user-terminal equipment are connected mutually possible [communication]. Since the user is able to add acquisition and the changed chip data together in a service center server in two or more amusement centers, and to receive service through user-terminal equipment A user can be provided with the service, the premium, etc.

according to the number of chip data, and the medal gained in the user in the amusement center can receive various services and a premium in places other than an amusement center. Moreover, in an amusement center, since the volition from which a user is going to gain a medal increases, it leads to acquisition of a new user or activation of a medal game machine.

[0088] According to composition according to claim 4, the service which a user receives through user-terminal equipment By transmitting the chip gained from user-terminal equipment to the service center server, when acquisition of a chip is enabled and a chip is gained by the operation result of service Since the chip data memorized by the service center server are updated The chance of chip acquisition can be given to a user besides an amusement center, and since the volition from which a user is going to gain a chip increases, it leads to acquisition of a new user or activation of a medal game machine.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] The outline block diagram of the operation gestalt of the medal operational system concerning the operation gestalt of this invention

[Drawing 2] The block diagram showing the data flow between the service center server of a service center, and the amusement center server of an amusement center, a data-conversion terminal and a medal counter

[Drawing 3] Drawing showing the content of the user database by which a storage management is carried out to a service center server

[Drawing 4] Drawing showing the content of the user database by which a storage management is carried out to an amusement center server

[Drawing 5] Drawing showing the content of the rate management database of exchange by which a storage management is carried out to a service center server

[Drawing 6] Drawing showing the content of the chip conversion database by which

a storage management is carried out to a service center server

[Drawing 7] Drawing showing the content of the contents database by which a storage management is carried out to a service center server

[Drawing 8] Drawing showing the content of the contents use database by which a storage management is carried out to a service center server

[Drawing 9] Drawing showing the content of the contents use database classified by customer by which a storage management is carried out to a service center server

[Drawing 10] The flow chart which shows the member registration processing which an amusement center server performs

[Drawing 11] The flow chart of the member registration processing which a service center server performs

[Drawing 12] The flow chart which shows a part of making a deposit / drawer processing which a medal counter performs

[Drawing 13] A continuation of the flow chart of drawing 13

[Drawing 14] The flow chart which shows the making a deposit / drawer processing which an amusement center server performs

[Drawing 15] The flow chart of the chip message exchange which a data-conversion terminal performs

[Drawing 16] The flow chart of the chip message exchange which an amusement center server performs

[Drawing 17] The flow chart of the chip message exchange which a service center server performs

[Drawing 18] The flow chart of the service provision processing which user-terminal equipment performs

[Drawing 19] A continuation of the flow chart of drawing 18

[Drawing 20] The flow chart of the service provision processing which a service center server performs

[Drawing 21] A flow chart continuation of drawing 20

[Drawing 22] The flow chart of the amount-of-money calculation processing which a service center server performs

[Drawing 23] Drawing showing the registration required item input screen of the member registration processing in an amusement center server

[Drawing 24] Drawing showing the member registration incongruent display screen of the member registration processing in an amusement center server

[Drawing 25] Drawing showing the item selection display screen of the making a deposit / drawer processing in a medal counter

[Drawing 26] Drawing showing the deposit total number of sheets of the making a deposit / drawer processing in a medal counter, and a count number-of-sheets input screen

[Drawing 27] Drawing showing the injection of the making a deposit / drawer processing in a medal counter, and the making a deposit total number-of-sheets display check screen

[Drawing 28] Drawing showing the making a deposit total number-of-sheets display of the making a deposit / drawer processing in a medal counter, and a drawer number-of-sheets input screen

[Drawing 29] Drawing showing the drawer of the making a deposit / drawer processing in a medal counter, and the making a deposit total number-of-sheets display check screen

[Drawing 30] Drawing showing the item selection display screen of the chip message exchange in a data-conversion terminal

[Drawing 31] Drawing showing the exchange number of sheets of the chip message exchange in a data-conversion terminal, and the rate display screen of exchange

[Drawing 32] Drawing showing the medal total of the chip message exchange and chip total check screen in a data-conversion terminal

[Drawing 33] Drawing showing the exchange number of sheets of the chip message exchange in a data-conversion terminal, and the rate display screen of exchange

[Drawing 34] Drawing showing the medal total of the chip message exchange and chip total check screen in a data-conversion terminal

[Drawing 35] Drawing showing ID input display screen of the service provision processing in user-terminal equipment

[Drawing 36] Drawing showing the user information-display screen at the time of service center access of the service provision processing in user-terminal equipment

[Drawing 37] Drawing showing the service menu display screen of the service provision processing in user-terminal equipment

[Drawing 38] Drawing showing the user information-display screen of the contents utilization time of the service provision processing in user-terminal equipment

[Drawing 39] Drawing showing the user information-display screen at the time of the completion of a chip addition of the service provision processing in user-terminal equipment

[Description of Notations]

1 Medal Operational System

2 Service Center Server

2a User database

3 Amusement Center Server

3a User database

4 Data-Conversion Terminal

5 Medal Counter

6 User-Terminal Equipment

6a Personal computer

6b Consumer game machine

6c Cellular phone

6d Set BOX

7 Contents Offer Server

8 Internet

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

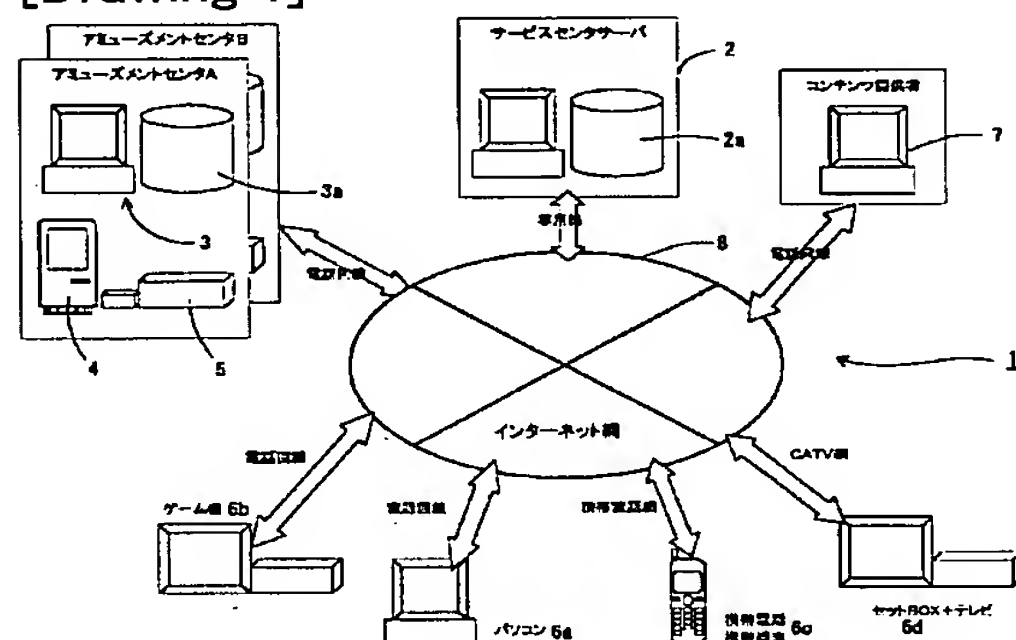
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.*** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

[Drawing 1]



[Drawing 5]

交換率管理データベース

店舗管理番号	交換率 1 (ドルからチップ)	交換率 2 (チップからドル)
000001	5	5
000002	5	6
⋮	⋮	⋮

[Drawing 23]

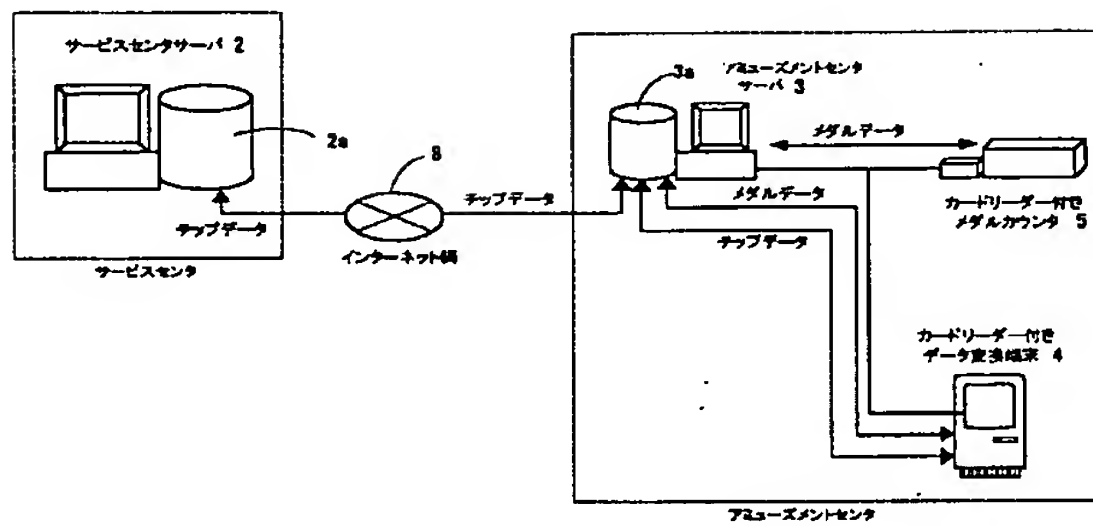
登録必要項目入力画面

ユーザー登録に必要な情報を入力してください。

氏名 :

1/8

[Drawing 2]



[Drawing 3]

サービスセンサ

ユーザデータベース

ユーザID	パスワード	氏名	生年月日	性別	メールアドレス	職業	電話番号	郵便番号	..
000010	1234	山田太郎	19800506	男	abc@a.com	学生	*****	*****	
000011	1111	北島一郎	19811208	男		無職	*****	*****	
.

..	住所	チップ総数	会員登録日
		135	20010610
		304	20010609
.	.	.	.

[Drawing 4]

ミュージメントセンサ

ユーザデータベース

ユーザID	パスワード	氏名	生年月日	性別	メールアドレス	職業	電話番号	郵便番号	..
000010	1234	山田太郎	19800506	男	abc@a.com	学生	*****	*****	
000011	1111	北島一郎	19811208	男		無職	*****	*****	
.

..	住所	メダル総数	会員登録日
		5628	20010610
		32331	20010609
.	.	.	.

[Drawing 6]

チップ交換データベース

店舗管理番号	ユーザID	交換率1 (メダルからチップ)		交換率2 (チップからメダル)	
		メダル数	チップ数	チップ数	メダル数
000001	000010	100	20	20	100
000002	000011	230	46	0	0
.

[Drawing 7]

コンテンツデータベース

コンテンツ番号	コンテンツ名称	提供者管理番号	必要チップ数
00001	パチンコゲーム	10506	300
00002	麻雀ゲーム	50680	300
.	.	.	.

[Drawing 8]

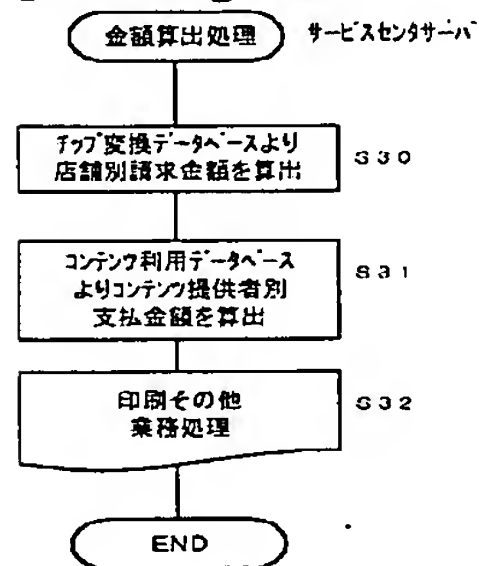
コンテンツ利用データベース

コンテンツ番号	利用チップ数	支払チップ数
00001	900	100
00002	600	0
.	.	.

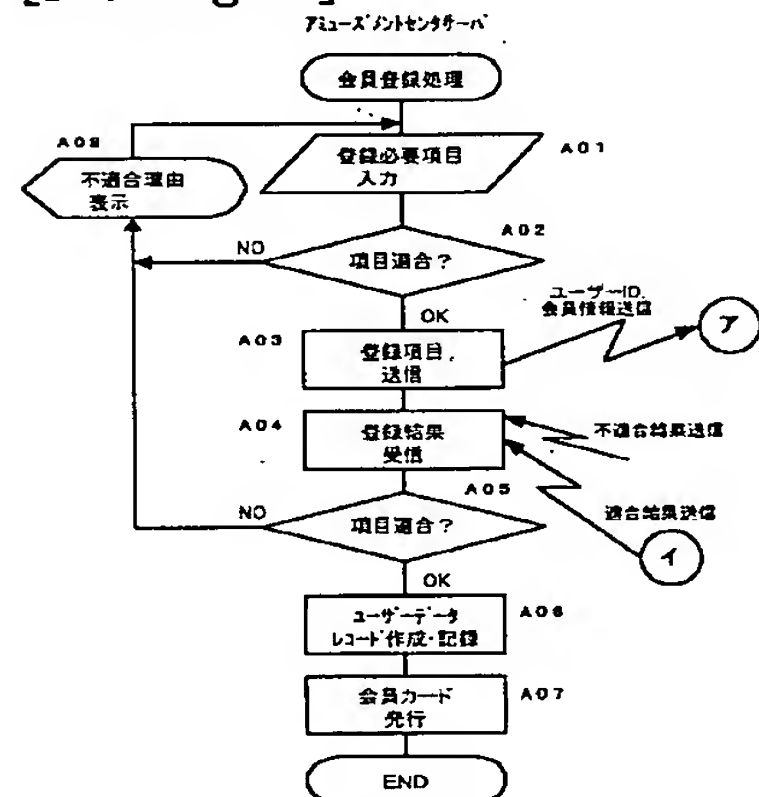
[Drawing 9]

顧客別コンテンツ利用データベース			
ユーザID	コンテンツ番号	利用チップ数	獲得チップ数
000010	00001	600	30
000011	00002	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮

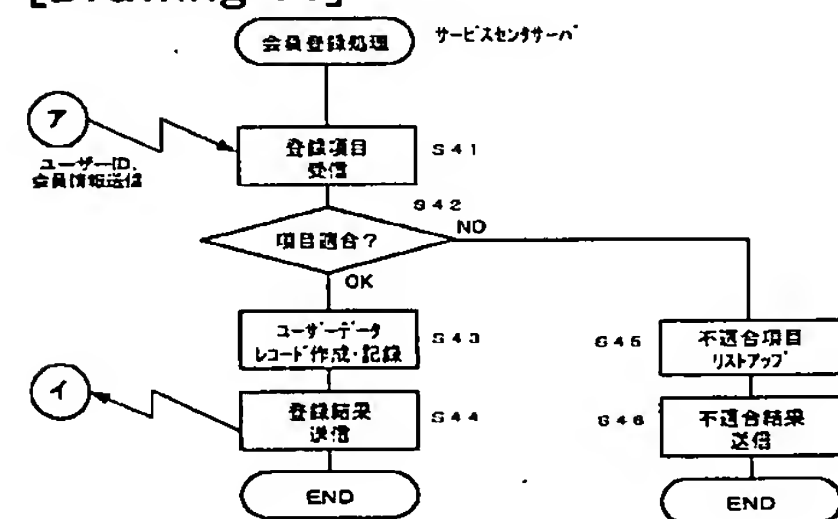
[Drawing 22]



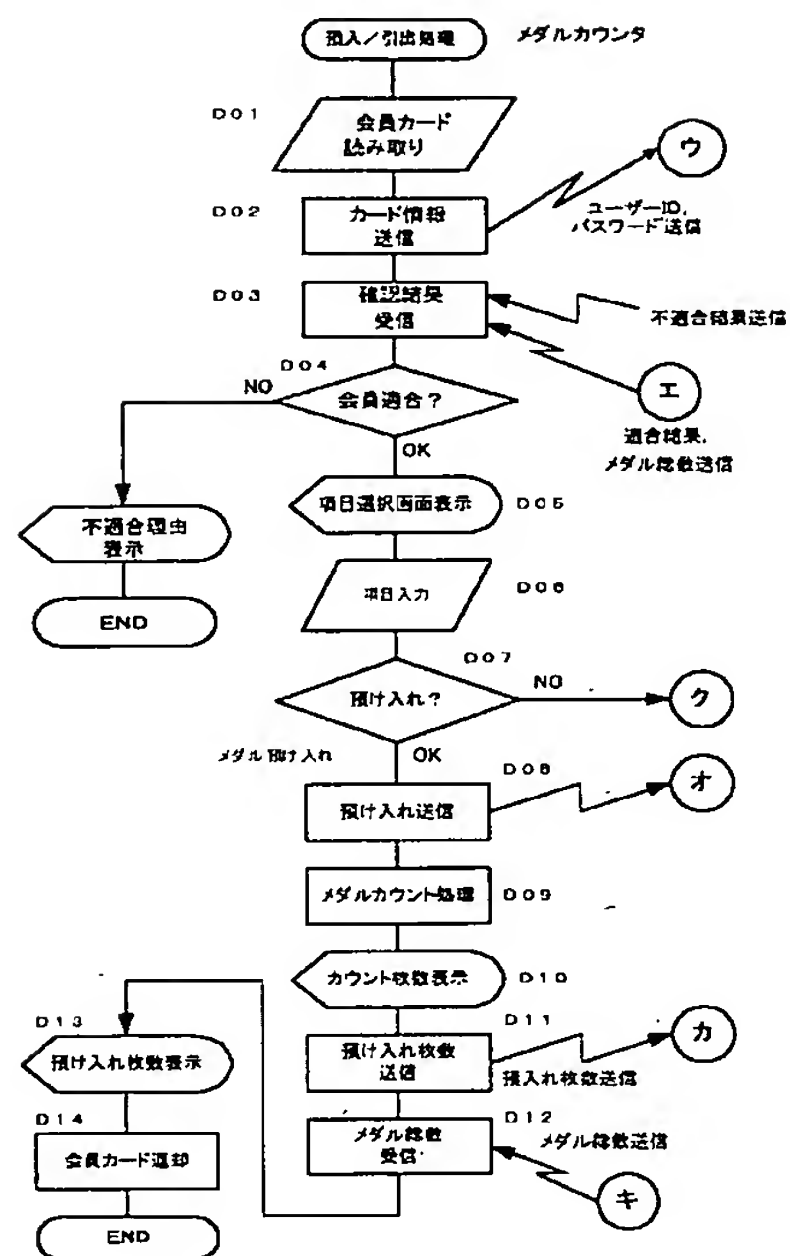
[Drawing 10]



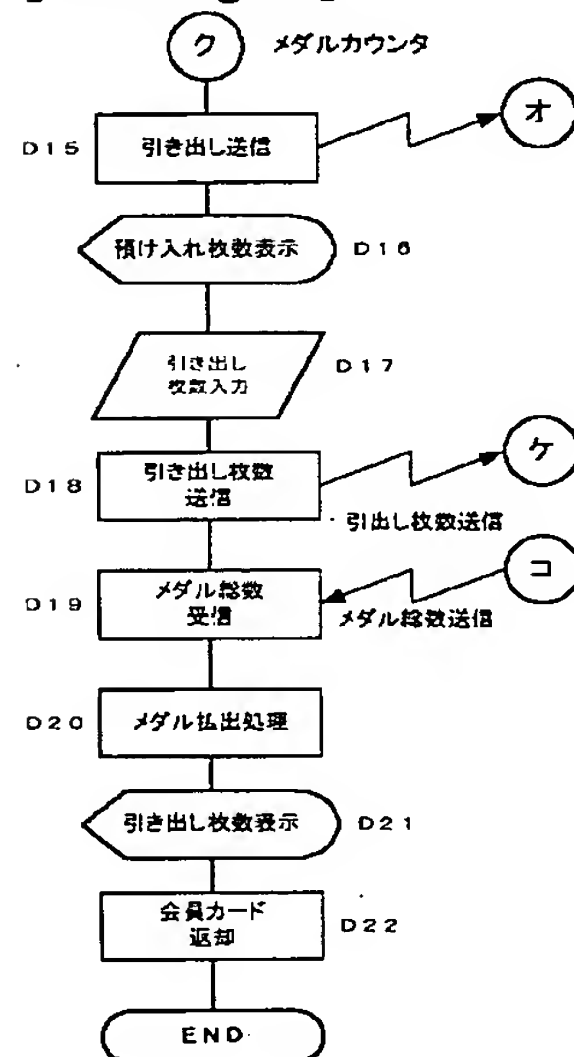
[Drawing 11]



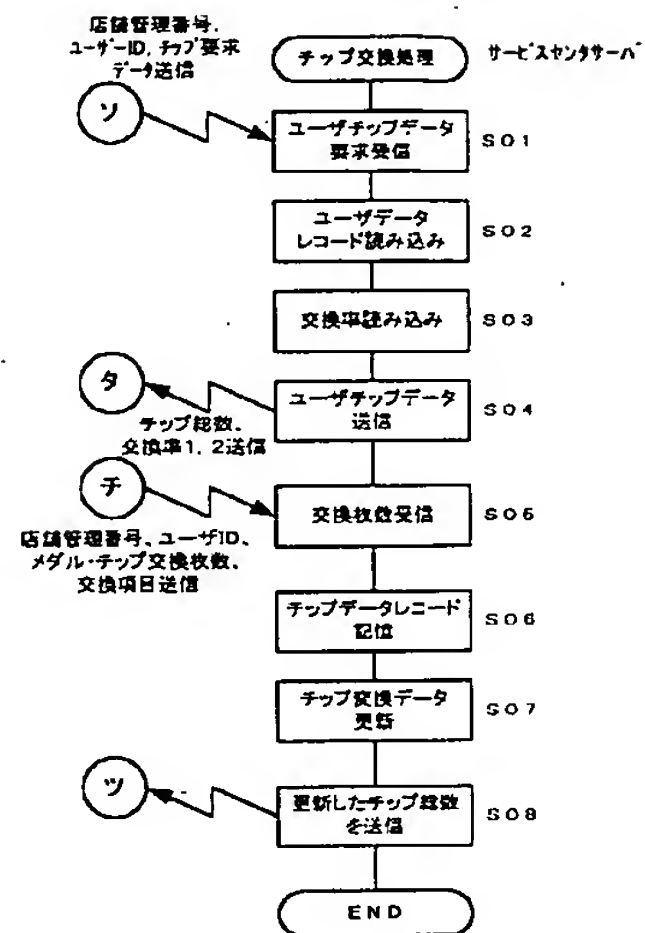
[Drawing 12]



[Drawing 13]



[Drawing 17]



[Drawing 24]

会員登録不適合表示画面

再度入力してください。

住所 : * * * * *

電話番号 : * * * * *

[Drawing 25]

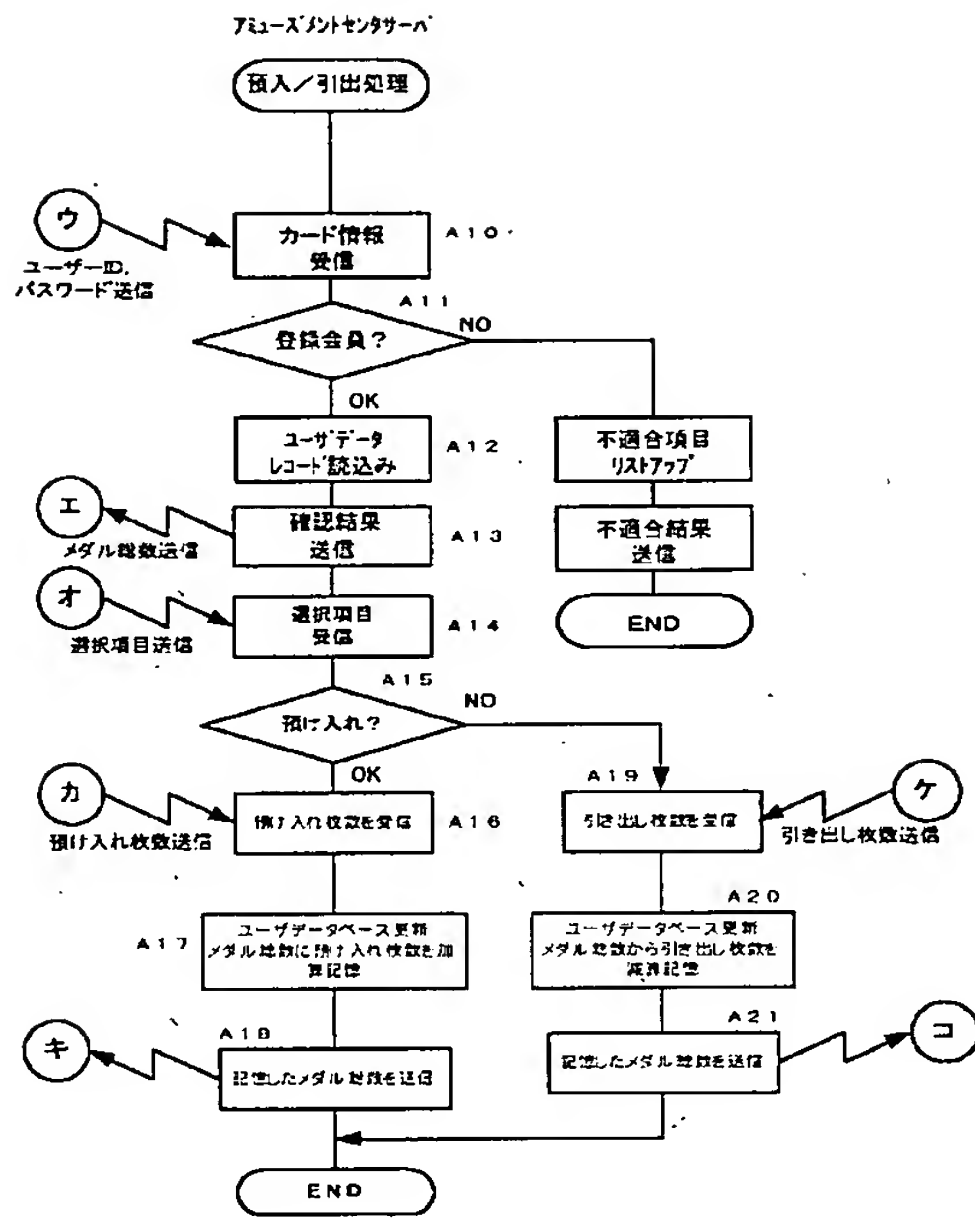
項目選択表示画面

何を行いますか？
下の項目から選択してください。

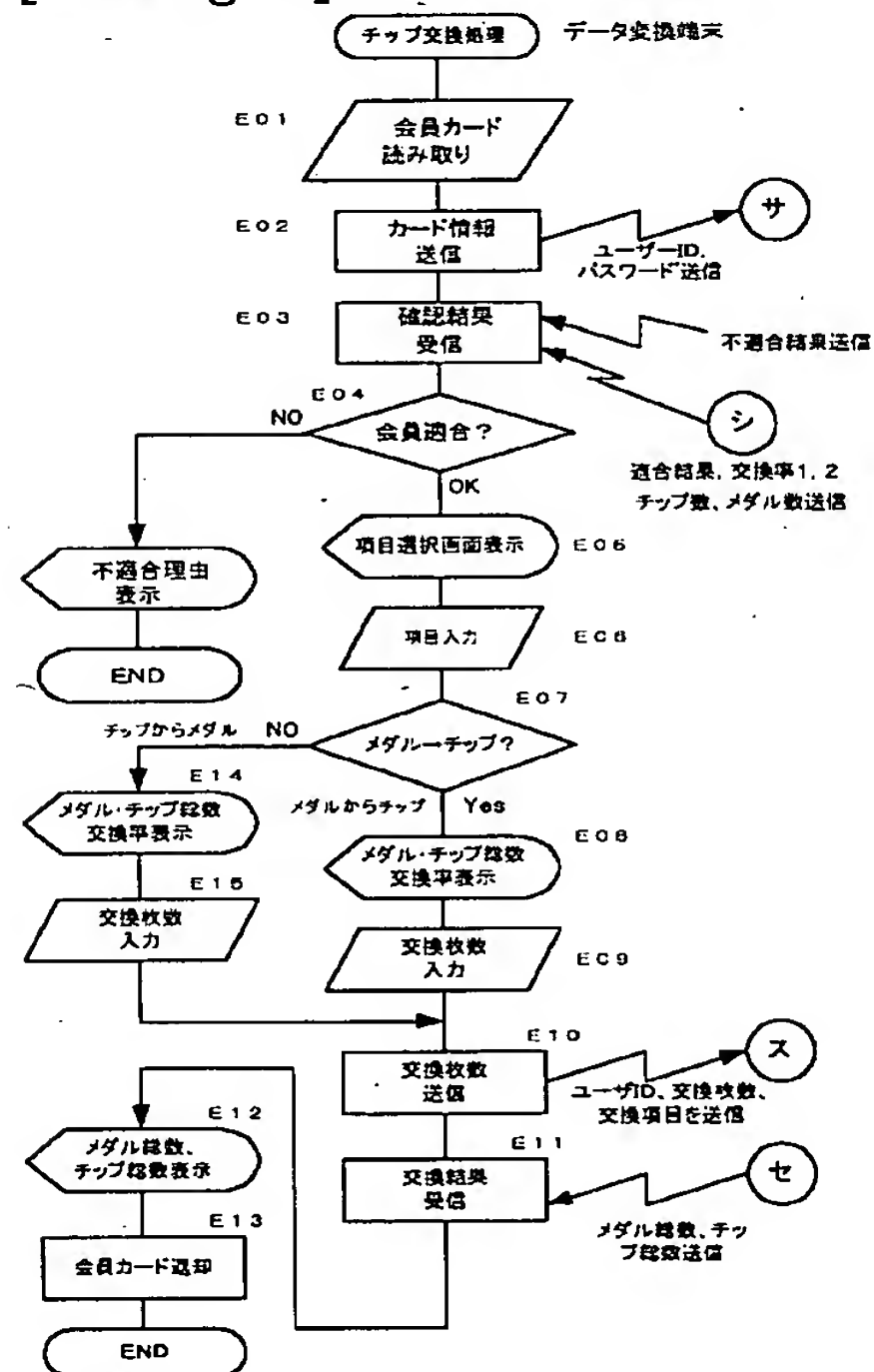
メダル預け入れ

メダル引き出し

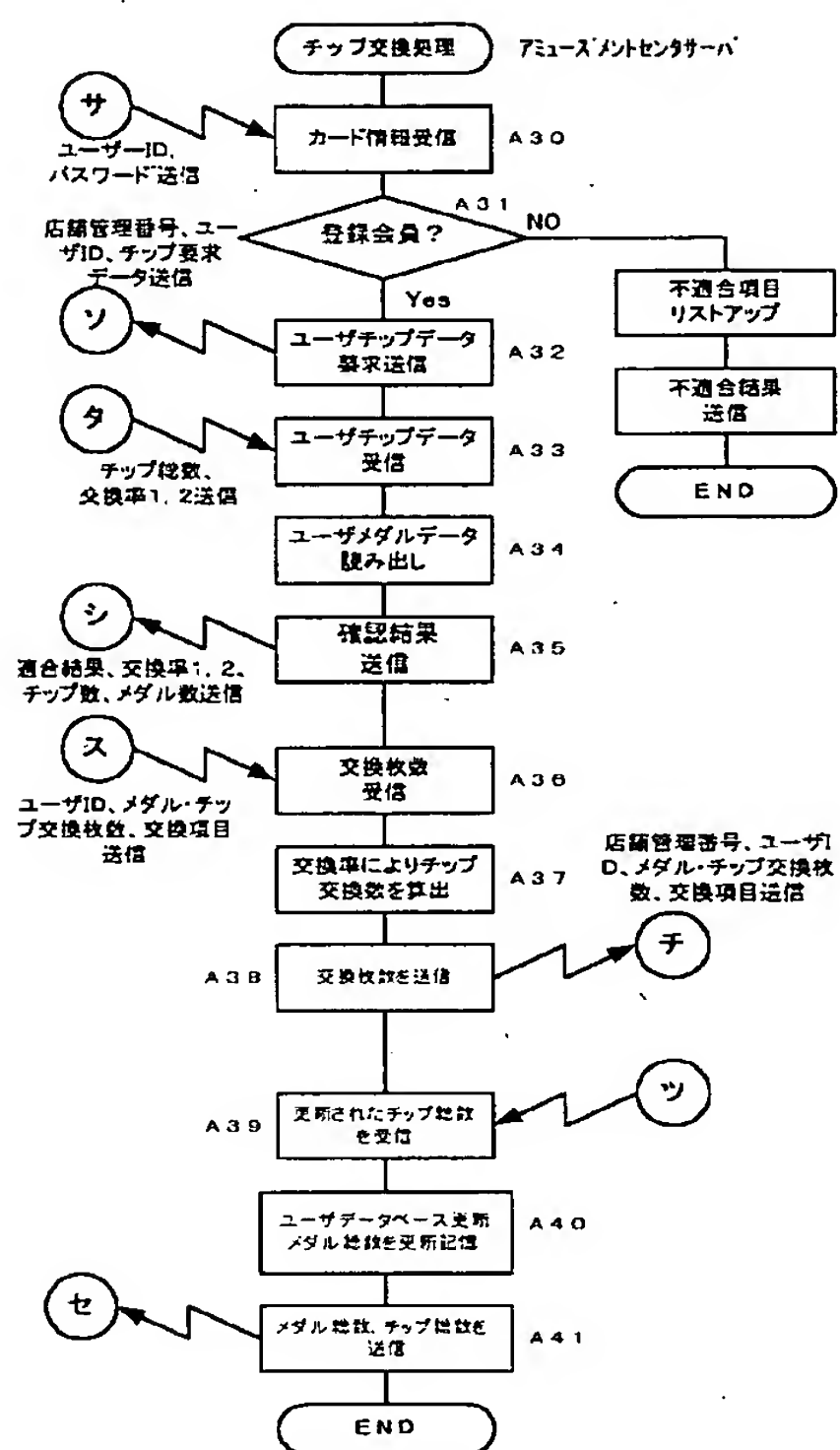
[Drawing 14]



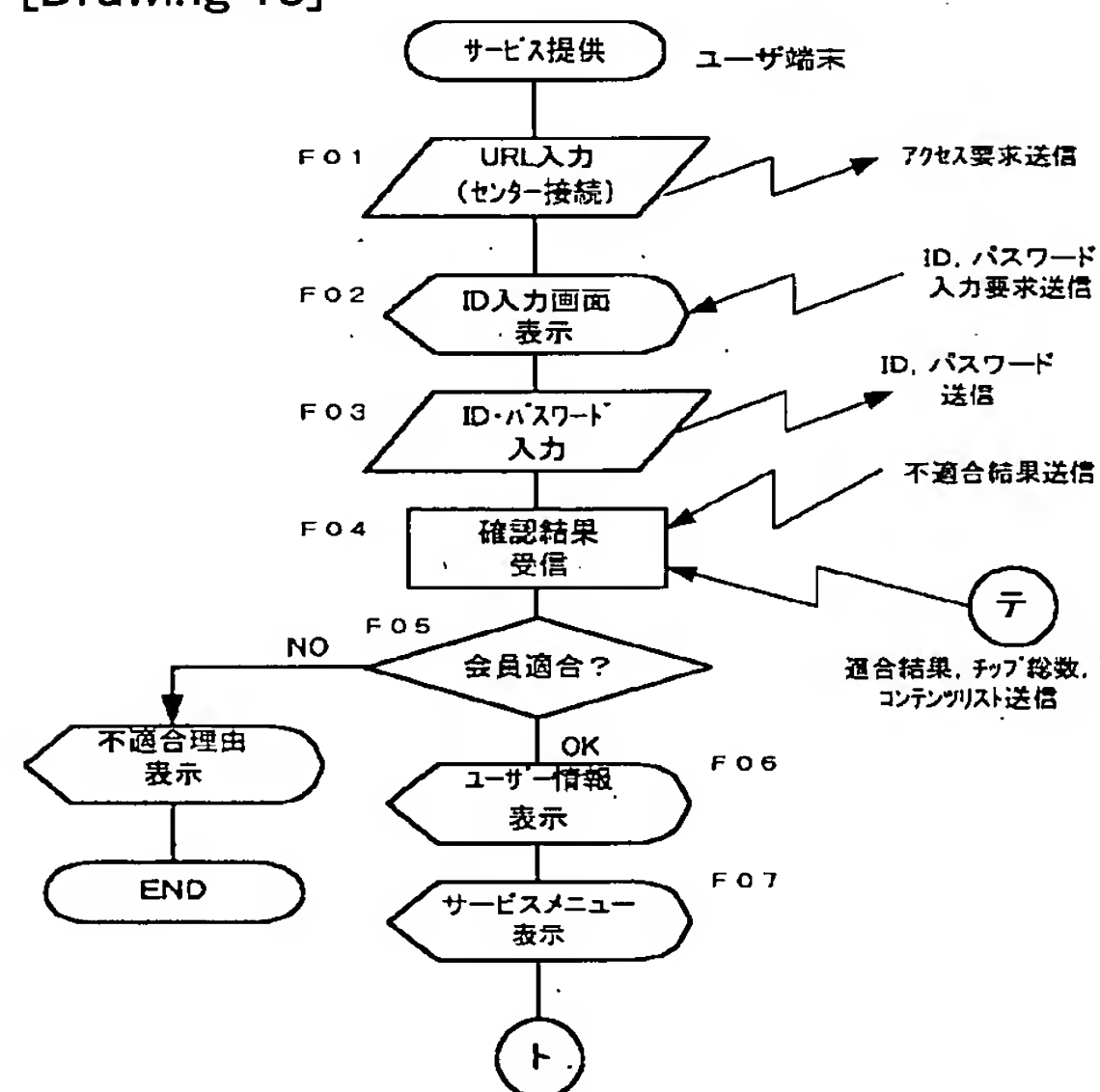
[Drawing 15]



[Drawing 16]



[Drawing 18]



[Drawing 26]

預入総枚数表示、カウント枚数入力画面

お客様の預入れ枚数は
30,019枚です。

ただいま投入されたメダルは
2,312枚です。

[Drawing 27]

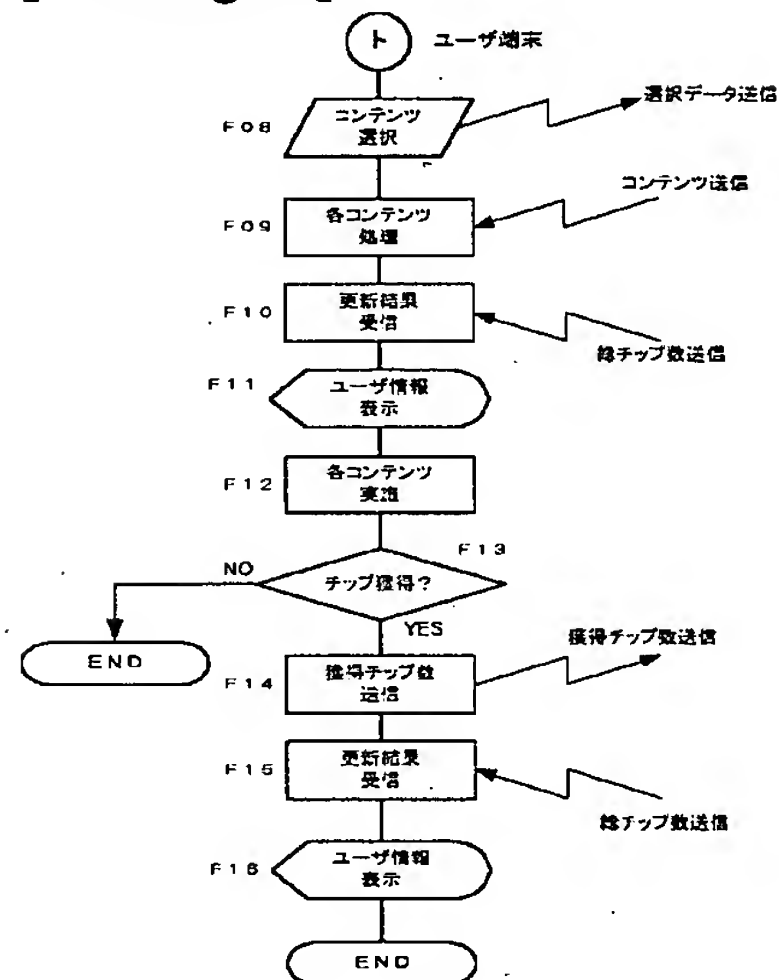
投入、預入総枚数表示確認画面

ただいまの投入枚数と
トータルの預入れ枚数です。

投入枚数 : 2,312

合計預入枚数: 32,331

[Drawing 19]



[Drawing 28]

預入総枚数表示、引出枚数入力画面

お客様の預入れ枚数は
32,331枚です。

何枚、引き出しますか？

引き出し枚数: 25 ■

[Drawing 29]

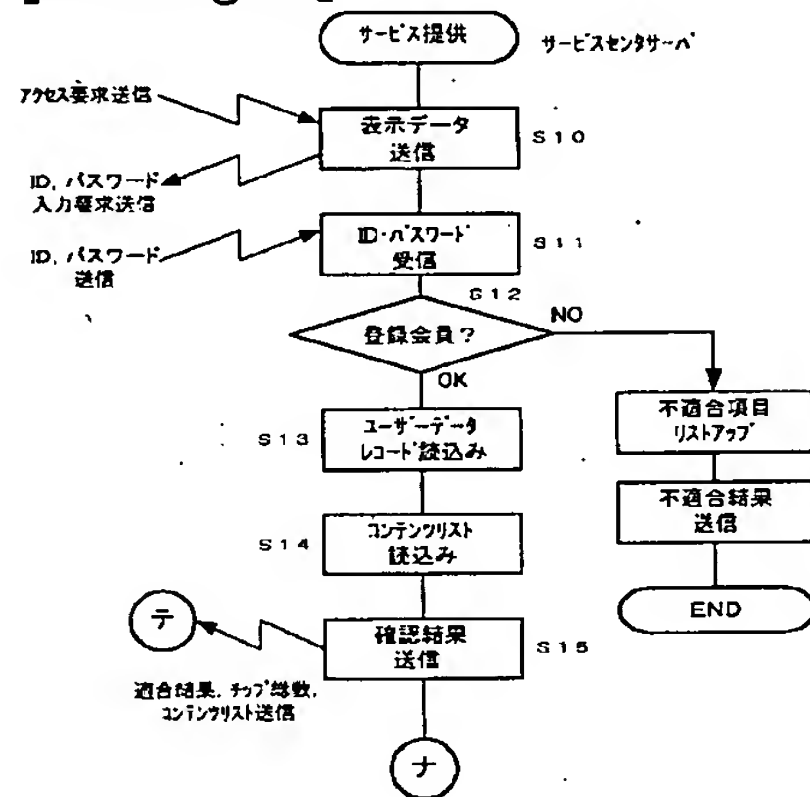
引出、預入総枚数表示確認画面

ただいまの引き出し枚数と
トータルの預入れ枚数です。

引出枚数 : 25

合計預入枚数: 32,306

[Drawing 20]



[Drawing 30]

項目選択表示画面

何を行いますか?
下の項目から選択してください。

メダル → チップに交換

チップ → メダルに交換

[Drawing 31]

交換枚数、交換率表示画面

お客様のメダル及びチップ預入れ枚数

メダル: 29,820枚

チップ: 304枚

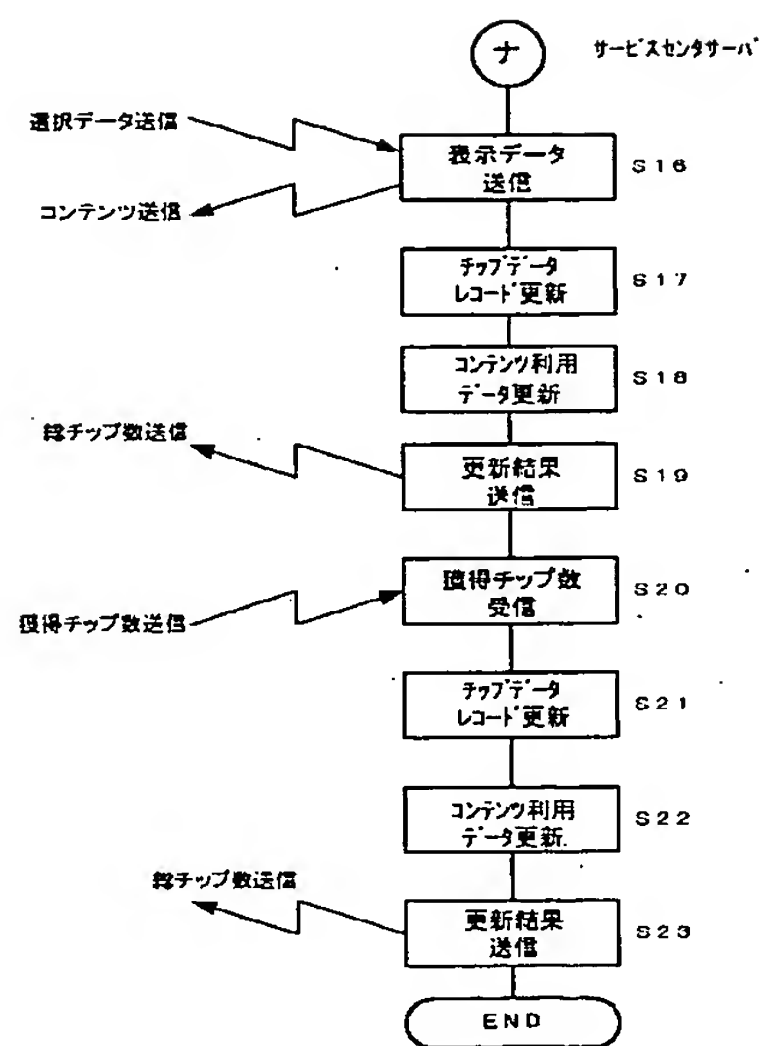
当店の交換率は以下の通りです。

メダル5枚 → 1チップ

何枚のメダルを交換しますか?

交換枚数: 320. ■

[Drawing 21]



[Drawing 32]

メダル総数及びチップ総数確認画面

ただいまの交換枚数と
合計の預入れ枚数です。

交換枚数 : 320

メダル: 29,500枚
チップ: 368枚

[Drawing 33]

交換枚数、交換率表示画面

お客様のメダル及びチップ預入れ枚数
メダル: 29,820枚
チップ: 304枚

当店の交換率は以下の通りです。
1チップ → メダル5枚

何枚のメダルに交換しますか？

交換枚数:

[Drawing 37]

サービスメニュー表示画面

現在利用できるサービス一覧です。
利用するサービスを選択してください。

サービス名	必要チップ数
パチンコゲーム	300
麻雀ゲーム	300

[Drawing 34]

メダル総数及びチップ総数確認画面

ただいまの交換枚数と
合計の預入れ枚数です。

交換枚数 : 320

メダル: 30,140枚
チップ: 240枚

[Drawing 35]

ID入力表示画面

あなたの会員番号と
パスワードを入力してください。

会員番号:

パスワード:

[Drawing 36]

ユーザー情報表示画面(サービスセンターアクセス時)

ようこそ、北島様

現在のお客様の預け入れチップ数は
646枚です。

[Drawing 38]

ユーザー情報表示画面(コンテンツ利用時)

ありがとうございました。北島様

現在のお客様の預け入れチップ数は
346枚です。

今回のコンテンツにてチップが
300枚使用されました。

[Drawing 39]

ユーザー情報表示画面(チップ追加完了時)

ありがとうございました。北島様

現在のお客様の預け入れチップ数は
546枚です。

今回のコンテンツにてチップが
新たに200枚追加されました。